3 1761 12023215 2

食胡

劉天賜著

ADA_HK

劉天賜

記於一九九六年八月三十日

香港

記述北角重購《袁胡》一書。

九六年八月三十日英自紐西蘭回港，飛机素食不堪唯有赴粥店充飢。飯畢，過英皇道，停步覽舊書攤，發現十二年前舊作，以三元購得，以滿露漂之，贈英留念。蓋此書已絕版多年，今日偶遇，誠一緣也。

食胡

劉天賜著

小花叢書

貼食

自序

當你正要入局打麻雀之際，你最大的目的是什麼？

㈠贏錢。

㈡娛樂、解除緊張。

㈢競賽。

㈣前三者都各佔一部分。

如果你選㈠贏錢的話，我這本書不合適你，因爲這本書不在教你如何贏錢，而在討論如何玩好這個十六章麻雀的遊戲。

如果你選㈡娛樂、解除緊張。這本書也未必能幫助你借玩這個遊戲而獲得娛樂；反之，你看完之後，在打麻雀時更加緊張。

如果你選㈢競賽。這本書就必定適合你。因爲我視這個遊戲是一種視力、腦力、反應力的競賽。我們玩這個遊戲，主要當它是橋牌、是圍棋，需要極度的腦力、視力、反應力來爭取勝利。我們亦相信，這個遊戲的規則、設計已經改良到一個相當嚴密的地步，很多不可解、不合人情道理的枱例、牌例已改良到合乎人情、道理、牌理的了。正因爲規格嚴密，當它爲腦力競賽的一種遊戲，就足夠資格有餘。

需要智力的遊戲，世間上多的是。除了迷信不可了解的玄學支配了這遊戲外，我們相信人爲

的技術能增加勝利機會、減少失敗次數。而且這個遊戲規定有四人共玩，有人的因素在內，更加使我相信「優勝劣敗」的道理。

人的思想、反應力、分析力和理解力較强的自然會勝反應遲鈍、分析力薄弱、理解力較低的對手。所以玩這個遊戲，亦有如上陣作戰。

我試提供《孫子》一則作爲戰勝敵方的準則，並與各雀友共勉，語出《孫子》兵法之「計篇」：

兵者，詭道也。故能而示之不能，用而示之不用，近而示之遠，遠而示之近。利而誘之，亂而取之，實而備之，强而避之，怒而撓之，卑而驕之，佚而勞之，親而離之，攻其無備，出其不意。此兵家之勝，不可先傳也。

又序

麻雀之爲遊戲，全憑機心。本篇雖然講十六章麻雀的玩法、規則，實在可推展到玩其他款式的麻雀。所謂一理通、百理明。觸類旁通，舉一而可反三。讀者閱畢，雖不致立刻愛上十六章麻雀，或可吸收些微啟示，以供玩其他款式麻雀時參考。

凡遊戲皆可以用作爲賭博，麻雀亦然。世人一提起麻雀，必聯想爲賭具、賭博之一種。我曰：「麻雀勝負可借爲賭博，但玩麻雀之心，不可用賭心。一有賭心，必全力求勝。賭心至上，必掩沒了清晰精明的分析心智，遲鈍了預觸先機的反應。如視打麻雀爲四人智力、反應力的競賽，勝負皆非金錢上的盈虧，而是才智的優劣。競賽起來，便更具挑戰性了。

因勝負有數，參賽者應保持良好「競賽精神」，重禮貌，重規則。尊重遊戲，尊重參賽人。

本書承蒙吾友楚原君、徐育宏君、吳金鴻君、何守信君提供寶貴意見；吳金鴻君加入漫畫插圖，何守信君贈序，特此致謝。

劉天陽

序

港人稱搓麻將爲「麻雀耍樂」，意味深長。

有人說：「不懂得打麻將者，不算得上是香港人。」也甚具代表性。

麻將打法，五花八門，引人入勝。而最爲重要者便是視之爲耍樂，切不可沉迷，更不應視爲賭博。如立此心意，麻將便是一種極具挑戰性的遊戲。

本港打麻將之風甚盛，世界知名。無論達官貴人、販夫走卒、男女老幼皆以諳熟麻將章法而自豪。有用之以聯絡交情，有用之於喜慶叙會，或有用之以衝鋒搏殺。惟大多數人仍未領略玩麻將牌的其中眞正趣味，未肯鑽研其中的公正打法，未深入探討個中的攻防要點。天賜兄積累多年勝敗的教訓而著此一書，實乃一寶貴之參攷資料也。

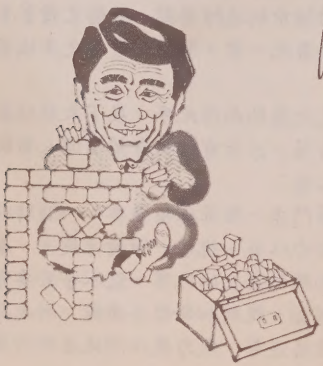
承天賜兄之邀約而作此序，在下未敢以麻將章法高明而自居，只幸有此機會闡明個人對玩麻將牌的兩種心意：

一、高昂鬥志。除非你拒絕參加一個牌局，否則你必須全力以赴，抱着一種輸得最少、贏得最多的心態去應付每次的比賽，這不等於要額冒汗珠、烟油垢面、視財如命般去拚殺。而是要冷靜沉着、或乘勝追擊、或力挽狂瀾地去對付賽事

。切忌漫不經心、可有可無的態度，那只有令一場牌局變得毫無意義。

二、把握機會。雖然有人會高唱：「打牌全憑運氣，講什麼高低章法！」誠然每副牌的形成，多少講點運氣。但倘若不好好掌握，運氣會輕掠而過。況且運氣不長在，牌技却是精煉而得。試舉一顯淺例子：假如手上有一二四叁牌要去其中一隻而叫胡，運氣安排如無變動的話，下一手牌將會自摸三。如果你不好好地跟出安全章的四，而漫不經心地拋出那生章的么一的話，別人可能吃胡，或可能別人叫碰而把那一張自摸的三輕輕調走。而很可能你的運氣也跟着走掉。

天賜兄所著的十六章麻將牌，打法尤其公道，能攻能守，講求心思。在下奢望，有朝一日，能把它列入國際比賽項目之一。



84年5月.

火花小語

麻雀者，遊戲也。

雖說遊戲爲小道，亦大有其學問在。非深諳處世之道、熟讀孫子兵法，不易稱雄於麻雀枱上。一舖牌時間雖短，其中卻蘊含種種殺機，如何隱藏自己牌路、誅下家、頂上家、防對家，實在需要有精明的頭腦、過人的記憶力及分析力。

技術固然是雀術之本，亦需要良好牌品配合。贏錢之時，切忌諷刺輸家牌章低，恥笑別人學藝不精，以驕氣凌人。輸錢之時，亦宜少出「邪招」，如移燈換檯、厠假尿；甚至換衫、換襪、換麻雀紙，差點連麻雀枱都希望換過。

要成爲雀林高手，既需技藝超羣，亦要牌品絕佳。除此之外，還要正確看待麻雀的幸運因素，牌運好時趕盡殺絕，牌運差時穩守求勝。此等麻雀竅門，實需我輩雀迷努力鍛鍊，修成正果。

劉天賜，四台山名「橋王」也，向以詼諧多橋、惹人捧腹著稱。今竟一反常態，以極其正經嚴肅態度，暢論麻雀經。不少藝員近日皆追求「突破」，賜官雖非屬藝員，亦求突破乎？

目錄

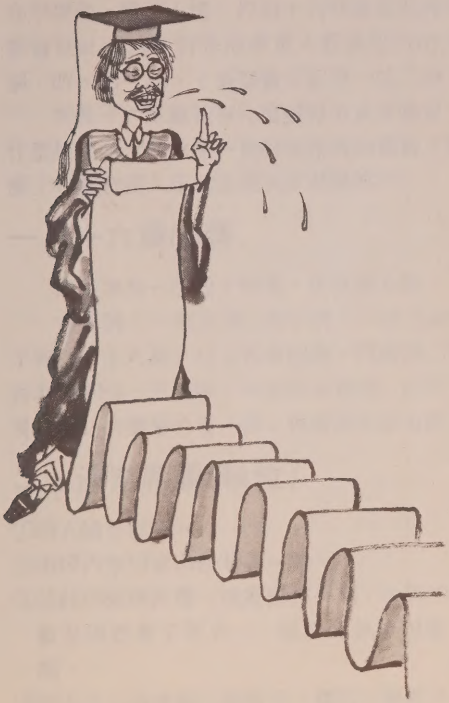
第一章　十六章之條款與特點　1

一、十六章的牌　3
二、決定席順（執位）　3
三、第二個四圈的席順　4
四、疊牌　4
五、決定起家東　5
六、配牌　5
七、補花　7
八、先開槓　7
九、天胡　8
十、地胡　8
十一、首七章食胡　9
十二、花胡　9
十三、十三么　11
十四、開暗槓　12
十五、大小相公　12
十六、詐胡　13
十七、成胡的類型及其構成條件　15
十八、計籌方法　22
十九、連莊與拉莊　24
二十、其他罰則及慣例　26

第二章　技術篇 39

了解先天牌與後天牌 41
一、前戰期 42
①先天不足牌 44
②先天有利牌 46
③先天奇牌 47
④論十三么的誘惑 48
二、中戰期（上） 52
①各章牌的性能 53
②同路牌 56
③成胡的基本七形 57
④聽胡五形 57
⑤引章五式 58
三、中戰期（下） 61
①論棄胡 62
②論拆搭 68
四、後戰期 77
①注意點 78
②論叫胡 81
③論連莊 91
第三章　牌品篇 95
第四章　麻雀的玄學 101
第五章　基本功 115

第一章 十六章之條款與特點



十六章麻雀在香港逐漸盛行，它的優點在於其規矩嚴、設計周密，任何一條規則都有根據，合乎牌理，順乎人情。打過十六章麻雀的牌友，都會從此沉迷，對香港廣東人最喜愛打的三三制，四、六、八、十番都會忘記得一乾二淨。

究竟十六章麻雀有什麼值得老雀手喜愛？爲什麼他們當十六章是一種麻雀技術的競賽？爲什麼十六章會使人忘記這種玩法是賭博？

一、十六章的牌

麻雀共有一百四十四張，依性質分類：

索子牌：一至九索；筒子牌：一至九筒；萬子牌：一至九萬，以上各有四張。門風牌：東南西北各四張；三元牌：中發白各四張；花牌：春夏秋冬、梅蘭菊竹各一張；百搭牌是沒有的。

二、決定席順(執位)

①四人隨意就座。

②由牌內拿出東南西北各一張。

③將此四張牌反覆，混亂排成一列，自牌中選奇數及偶數數字牌各一，置於此執位四張之兩端。

④四人之一隨意搖三顆骰子，擲出三顆骰子的總和，依反時針方向點數，被點中的位置就是東位。然後依東南西北順時鐘方向就座。

評語：十六章與廣東牌的執位方法最大的不同，在於決定「東」位的位置。廣東牌執東位可以任擇其位，而十六章擲出而定的位置就是「東」。看起來沒有什麼分別，但周密地想一下，四人同桌，執了東位的爲什麼要有特權選擇自己喜歡的位置？有時要佔地利，例如向風口涼快，背門口。不受外物直接騷擾等等。執東的人無權選擇「東」位所在，這使四家公平些罷。

三、第二個四圈的席順

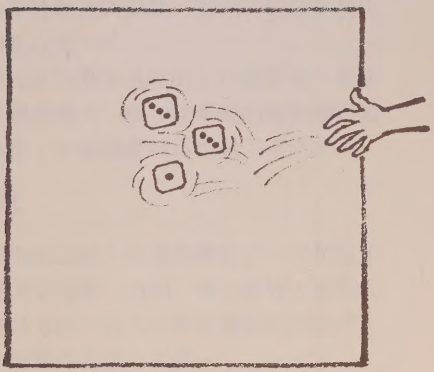
十六章的下四圈席順是東南對掉，西北對掉。換句話來說，即全部上下家倒轉。正所謂有仇報仇，有怨報怨。如果再下四圈，則從新依開始時執位法去決定。

評語：十六章以八圈爲一個回合。八圈之內，上下家都掉過，大家公平對待，不能埋怨死在某人下家，被某人誅死了。廣東牌還有一個陋習就是再執位時，遇上下家不掉，又要再擲骰決定，十六章沒有此必要了。

四、疊牌

四人依東南西北決定之後，將全部牌反轉，平均混亂，俗稱洗牌。然後各人將牌疊成上下層，每層兩隻牌，共十八組成一直行。

（定庄）



評語：這個疊牌方式，和其他麻雀玩法都一樣，疊牌的作用是使牌整齊容易開牌；檢查有沒有缺少牌數。如發現少了一隻(大多數情況是洗牌時跌下)，我個人提議要重新洗牌，因爲隨便加入一隻，容易記得，對於稍後打牌欠缺公平。

五、決定起家東

疊好牌之後，由坐東風位置的擲骰。三顆骰子的總和，反時鐘方向點數，點到的位置就是正式該四圈的起莊東。

評語：廣東牌就以執東風位的人爲起莊東，然而和其他參賽人一樣，起東莊的權利應該看骰決定，不能隨便就讓給執了東位的人。

六、配牌

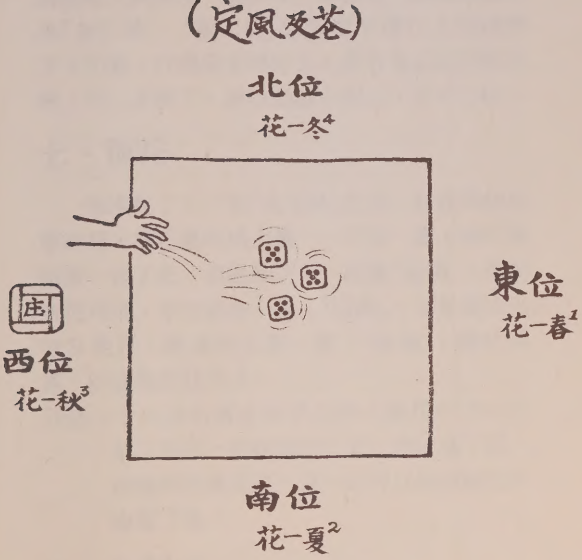
起東莊決定之後，由東莊擲骰子。三顆骰子的總和數便決定開那一方向、那一組牌。數點的方向是順時針方向。每人一次拿兩組共四張牌，各拿四次，每家共先拿十六張。

評語：很多人打麻雀都以賭博爲心，很少視爲技術的競賽，是以立定嚴緊的條例有束縛賭心之用。十六章麻雀基本是一種設計周密的遊戲，所以，莊擲骰的時候，必定要三顆骰齊擲，不容許只用一顆或兩顆；亦不

容許「反底」，即看所擲的背面數目總和。當然不容許「過三戚」、「過兩戚」的陋習。我們打十六章的時候，亦應該注重嚴謹的競賽精神，廣東話有云：「均眞」。擲骰子應向「海」內擲，不應鬼鬼祟祟在圈外擲。骰子停定，讓人家看清楚總和才開牌。骰子未停定，亦耐心等候，不要用手或其他方法强迫骰子停下來。這是麻雀枱上基本的禮貌，亦反映到參賽者有沒有牌品。

當每人配了十六張之後，一般來說，莊家應取連接那組上面的第一張牌作第十七張，但經我和朋友們細心研究十六章原理時，發現那一張應在其他三家補花後才拿。有什麼理由？有什麼分別呢？

原來十六章麻雀共有一百四十四張牌。而後面牌尾要固定八戚即十六張牌「摸和」。一百四十四張減去十六張，還有一百二十八張。首先各人取十六張，即取去六十四張，餘下還有六十四張可以摸到。如不上、不碰、不補花，每人可再摸十六次牌。假定第一次拿的十六張牌我叫它做「先天牌」；再摸到的不論多少，我叫「後天牌」，大家不會反對吧。無論做莊與否，每家都應分配十六張「先天牌」，莊家向牌頭取第一張，應該是他第一張「後天牌」。既然是屬「後天牌」，就應該讓其他家補花後才拿，以免補花程序中錯拿了別


(定風及苍)
北位
花一冬4
東位
花一春1
西位
花一秋3
南位
花一夏2

人的牌。舉個例說：如果牌頭第一張就是花，莊家先補了牌頭，他手上又沒有其他花，他即有權先補，補了槓頭第一張牌。如果照「先天牌」、「後天牌」的觀念，他應讓別人「先天牌」中的花先補，他未必能夠取到槓頭第一張牌，可能取到第二、第三張。搭牌的乾坤便轉倒了。既然十六章講牌理、講規矩、講秩序、講法則，我提議應利用「先天牌」、「後天牌」的原則來補花及摸頭牌了。不過，打慣廣東牌的人，很容易忘記再補頭牌。到二家摸了，便自動成小相公，不可不防。

七、補花

每家配了十六張「先天牌」之後，莊家開始有權補花，補花應向槓上補，一花補一張，兩花補兩張。補了花，要通知下家，說聲「請補」；如沒有花可補，亦應通知一聲：「請補」。如果補回來的又是花，應通知大家一聲：「後補」。餘此類推，四家補完花爲止。

評語：十六章的規矩在乎公平。補花次序不可錯，因此，最好通知下家，你已補了花，或輪到你補花了。這一來可以保證補花不會亂了章。

八、先開槓

十六章有一條例，廣東牌是沒有的。就是

「先天牌」中有四隻成槓的，可以在別人補完了花、莊家未發牌之前，把四隻同樣的牌覆下，然後在槓尾取一張補槓的。

我認爲做莊家的，在補了花、補了第一張先天牌之後，應看清楚別家動態，才開始打出第一張牌。以免別家從槓頭補回來的成對牌來不及碰；或以免別家來不及開槓，失去一個先補槓的機會。

九、天胡

十六章中的天胡，即是莊家「先天牌」已成叫胡局，「後天牌」的第一張摸回來即食胡，這與其他類型麻雀的牌例相同。

十六章中又有八隻花成食胡局。假如另外一個閒家在「先天牌」中取了八隻花，他也同時食天胡嗎？

答案是不可以的。因爲要成食胡局，一定要有十七張牌。當閒家補回花之後，他只有十六張牌，要等他再摸入第十七張，他才可以「食胡」。所以，閒家就算摸入八隻花，亦只好等摸入第十七張才能食胡，那時，怎可以叫天胡呢？

十、地胡

所謂地胡，就是莊家打出第一張牌，而其他三家閒家能以此成食胡局，十六章牌例是沒有截

胡的，即有可能三家同時食地胡也未爲奇也。第一張過後，地胡的威脅便消失了。

十一、首七章食胡

在莊打出牌後的第七章內食胡，是有特別胡數的。一般來說是廿番。我和朋友們研究何以在七章內食胡有特別番數呢？主要問題是爲什麼要第七章，又不是第六章或第八章？七章是否每個參賽者都享有同一公平機會呢？答案是有公平機會的。所謂七章牌，不是單計在海內有七張。連上、碰的在內，即曾打過出來，落過「海」的都算。開暗槓不算，因爲未落過「海」。又要說回「先天牌」、「後天牌」的理論，打出第七張，就是每家都應該享有兩次摸牌機會，在兩次機會內能食胡，加廿番是一種獎勵。有人會問，上了牌，碰了牌，就會影響到摸牌的機會。對，但在牌理來說，碰、上是「巧合」，摸牌是「自然」，設計上是以「自然」的法則來計算的。如果第一張不計「後天牌」，則七章內，每家應摸兩張的假定就不成立了。

十二、花胡

嚴格說來，花胡不是例牌，也不是胡牌，只能算是一種獎勵（通常獎勵廿番）。因爲無論從「先天牌」摸齊八隻花，或從「後天牌」及補花中摸

齊八隻花，只可算是幸運。手上的牌成局與否不必計較。但有一個基本原則，食花胡的亦要有齊食其他胡的基本條件，即具備十七張牌在手(開了槓或會多了牌)。

換句話說，大相公、小相公，不可能食花胡，就算換齊八隻花，亦是空歡喜一場。

另一個空歡喜的情況是：最後一張牌，俗稱撈月牌，補入第八隻花，但沒有機會再從死八戚的槓尾再補入一張的話，即是手上不成十七張食胡局，只好空歡喜一場了。

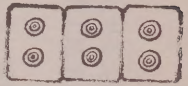
另外還有一個可能，閒家已從「先天牌」中摸齊八隻花，他只等待摸多一張，就成十七張牌，可獲八隻花「獎」。但是其他閒家剛巧又可以碰到所打出的牌，連碰幾下之後，使他失去摸牌的機會，甚至其中一家出重給別家吃掉。八花持有人沒有機會摸第十七張，亦只好嘆一句「頂衰運」了。

還有一個可能，就是莊家食天胡，或閒家食地胡，則空有八隻花，而沒有機會摸第十七張了。假如補足八花而摸了第十七隻不食，要再食胡的話，往下去就失去了這個優待，等食出胡，再加廿番而已。

至於補花的規則，在這裏亦順便一提。凡摸入一張花，必須立刻向槓尾補回一張，不能夠先插入牌內，待叫胡時才去補。因爲槓尾牌的先後

（十三么）

或



排列，會因此而混亂，這亦是防止早搭定牌在尾槓，看準機會才補入食出的。如果上述情況被發現，必屬詐胡無異。

又：補入第八隻花後的第十七張，構成該局牌食胡的話，食多少番再加廿番計算。

花是一種獎勵性的牌，加入幸運成分，因此任何一隻花，不能打出、或上或碰或槓。甚至暗藏不補都是違反麻雀規則的。

十三、十三么

十六章怎樣食十三么呢？每人共有十六張，要十七張才成食胡局。除了一萬九萬、一筒九筒加一索九索、東南西北和中、發、白及「眼」之外，還需要一「黐」即「順子」或一「刻」，即三隻相同的牌。要注意：十六章麻雀的十三么是不能落地的，即不可以碰或上。甚至碰了之後，再摸多一隻回來開明槓，也不能構成十三么。另一點要注意的是：十三么不能搶暗槓。在廣東牌例中，十三么謂之牌皇，可以不受截胡之限，除十三么截十三么外，還可以搶暗槓。但在十六章範疇之內，開暗槓的牌全部覆反，表示原屬牌陣內的牌，叫十三么胡的人，沒有理由去摸，沒有權利知道別人開什麼暗槓，正如沒有權知人家牌陣內有什麼牌一樣。所以十六章中，十三么也受開暗槓之苦。

十四、開暗槓

上文已講了開暗槓。十六章的暗槓是四隻同樣牌覆起來，放在一起，然後從槓尾補回一張牌來。爲什麼要覆起來呢？道理很簡單。這四張牌，原來就是你喊起的，現在因爲多了一張，不能成搭，又不想打出去，只好從槓尾補入一張，湊足其他搭子。因歸根到底是你手上的牌，爲什麼要露光給別人看見呢？亦因爲是你手上的牌，叫十三么牌的人，那有權利去摸你的牌呢？

除了莊家未發牌時先開槓外，任何其他開暗槓，都要輪到自己摸入牌後，才能進行。至於要不要通知別人，我看不必了，因爲有目共睹，不需要聲明了。

到戰局完結之後，開了暗槓的一家，要主動在洗牌之前，四隻一起揭露給其他三家知道，以證明並非隨便覆蓋四張，用以搗亂。假定忘記上述牌例，犯者當會受罰，通常罰給每家一番的籌碼！

十五、大小相公

大相公即多了一張或以上的牌在手，小相公即少了一張或以上的牌在手。因爲大小相公都不能構成叫胡局，因此，亦不可能構成吃胡。如果食出，一定是詐胡了。

因爲本身不能構成叫胡，那就失去叫胡的權利，如上牌、碰牌、槓牌都不能執行。亦因不能構成食胡，食花胡連收別人詐胡賠償的權利也不能有。一般人打慣廣東牌，對於十六章一定生疏，忘記補花、忘記補頭牌、忘記後補花或花多補少張等等，十六章規矩嚴緊，凡錯過任何機會，都不能夠說情補。你只好怨自己不小心了。

評語：廣東牌中，對於大小相公的處理，似乎沒有嚴格執行。沒有明文規定可否上或碰，通常都容忍可以再補。這點完全不合遊戲規則，也搗亂了牌理。

十六、詐胡

凡不能構成食胡條件而全部攤開展示食胡的，都稱爲詐胡。食胡的條件必定有一對「眼」和其他五搭成「順子」，粵稱「黐」牌或成「刻子」，粵稱「碰」牌。

這是基本的食胡局。

除了不成食胡局之外，成了食胡局也可能是詐胡。爲什麼呢？

因爲十六章規定，凡叫胡局，無論叫多少「飛」，別人打出可食的任何一「飛」而不立刻食胡者，則要輪到自己摸入一張後，才能再食回剛才叫胡那幾「飛」。假定摸入食胡的一張，則只好拆牌另叫，否則一攤牌便成詐胡。

例如叫一、四、七萬，上家打七萬不食，自摸四萬，食了，是詐胡。不食，打出去，下家跟一萬，也不能食，餘此類推。但再到自己摸牌，摸過另一張，不再打一、四、七，下家如打七萬，這時才能食胡。爲什麼要有這些條例呢？

因爲十六章的設計，是要公道並防出千。如把牌先暗藏起來，人打食胡牌不食，食安排好的自摸牌，不單止多輸錢，而且不公道。故此，十六章有這個條例。

詐胡怎樣賠償呢？

十六章的詐胡賠償法是很公道的。要其他三家翻開牌，成叫胡局那一家，應食多少番，就賠多少番；不成叫胡局的，他持有可數到的多少番，賠多少番。

舉例：一家在叫十三么，即廿番，詐胡的照賠。一家有門風花，有門風字，沒有上過碰過，即門前清，賠三番；另一家只是莊，賠莊一番。

詐胡不算胡，自己不能連莊。因賠給莊家，莊家應當食了胡，當然有連莊資格。

上文講過，因大小相公，就不能收詐胡的賠償。另一種情況就是見他人食胡，就順手推牌，也不能享有收取賠款權利。因爲你的牌已推掉，沒法證明你是否合規格來收詐胡賠款呢！

還有，要證明自摸的牌，並不就是剛才人打出那一張，自摸之後，必要清楚地放在枱面，讓

其他參賽者看到，然後才開牌。很多打慣廣東牌的朋友，很喜歡把自摸一張插入牌陣之內，才一起攤牌。這麼一來，其他人就不知道你究竟摸入的是那一張了。爲了證明清楚，就不得不另外放開。十六章的設計還聲明一點，自摸牌不可碰到其他牌陣的牌。這個嚴格要求，就基於自摸那張要清楚呈現給其他參賽人看清楚，證明是沒有作弊的。

嚴格來說，自摸那張亦不可在摸入時，中途跌進海，或跌落地上，或曾經離開過手。因爲一跌出手指之外，作弊的情況很容易發生，就算是食了胡，也只能當詐胡論了。

評語：十六章食胡的例甚嚴，自摸食胡更嚴。因爲它是出重責任自負制，自摸做成三家輸給一家。設計到可以防止一切有作弊之可能性，使到預早的搭牌、擲老千骰等行騙之術亦很難施展出來。但要防偷牌、換牌這些老千技術了。

十七、成胡的類型及其構成條件

十六章的成胡類型可列如下(各有枱例，依一般情況而言)：

①一番

門風番子——門風是根據開牌的門次而定。例如

自己擲出三骰總和是五，即開自己門前五組後的第六組。門風位置就是東。凡碰出東就有一番。下家就是北位，對家就是西位，上家就是南位，餘此類推。

圈風番子——根據當時的圈數決定，例如東圈，碰出東便是一番。餘此類推。

門風花——如計門風番子辦法決定。如開五骰，則梅及春即壹仔花有番。

門前清——到食出胡爲止，從未上過或碰過牌（沒有落過地）。但碰了牌，然後又摸入一張同樣牌開明槓的，亦算門前清。俗語叫「門門」。又或自己有了一刻，碰另外人打一張成碰槓，又或自己開了暗槓，都算門前清。

三元牌任可一刻或槓——即中、發、白成起碼三隻的算一番、兩隻兩番。

做莊——做莊，無論贏輸都加多一番，連莊則另計。

槓上花——十六章的槓上花：指凡在叫胡局中，開暗槓、明槓、補花（碰槓不可）而在槓尾補入

即食的。如果槓上補槓，或花上補花，或槓上補花再摸，能立刻食胡者一律以多少次數，加多少次番數來計算。例如補了一張花，花上補了一張可槓的牌，再補一張花，再補入一張食胡牌，則就是加多槓上三番，一番自摸。餘此類推。其他類型麻雀槓上槓是大型胡。十六章，槓上槓只能當兩番計算的。

搶槓——一家碰了牌，而又摸到同樣的那張牌，放在一起，意圖開槓，而你又在叫那一張牌，那麼，就是搶槓。搶槓就猶如開槓人打出海一樣，他輸多一番。搶槓者不可當自摸。我奇怪搶槓當自摸的根據是什麼？明明是人家用來開槓的，決不可能是你摸到的，怎有理由當自摸呢？

海底撈月——最後一張牌能自摸食胡的，叫海底撈月。如那一張是從花槓上或槓上而摸到的，就是海底撈月兼槓上花，值兩番矣。

有些人認爲：槓上摸五筒，海底摸一筒，就是「槓上一枝梅」，或海底撈正月，應加多幾番。這都是幸運所致。一般枱例是沒有的。

自摸——自摸食胡，當然值一番了。

②兩番

平胡——平胡的定義，跟其他類型麻雀一樣，要每一搭的組成，都是「順子」，即成「鷄」的。但十六章的平胡要沒有花才能成平胡。有花，就算全「順子」也枉然。早些時，甚至聽講叫「偏」、「嵌」、「獨」也不是平胡的呢？

雙番番子——既是門風，又要圈風的番子。

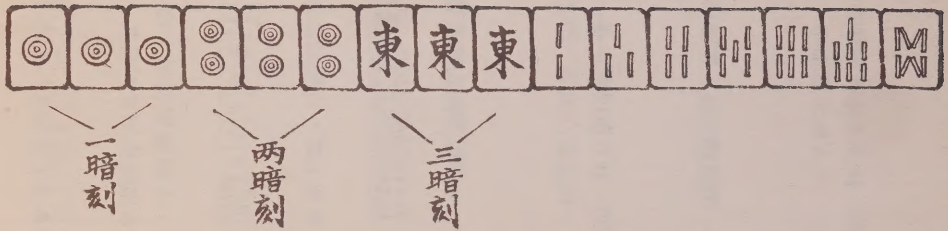
③三番

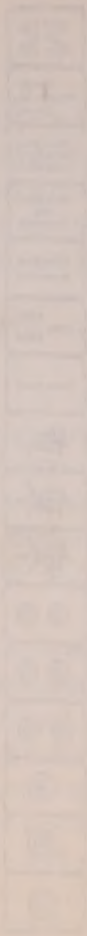
三暗刻——一刻即有三張同樣牌。三暗刻即是在食胡之際有暗的三刻牌。暗者，不是碰別人回來的，是自己本有的。因此，開任可槓，都算一刻。最後摸入而能成暗刻食胡的，也算一暗刻，可連其他暗刻一起計算。

一摸三——一摸三即「自摸」、「門前清」和「不求人」。顧名思義便知道這三番的條件。唯一值得商榷者，就是「不求人」。從未上過、碰過，而最後自摸，那當然是不求人了。但如果碰過人又摸入「門門」的話，起碼求過人一張，算否「不求人」？理論上是求過人，但一般來說，亦可以作爲門前清、自摸、一摸三論。

半求人——全都靠上或碰，最後單吊而自摸乃半

（三暗刻）





求人。但落地的牌有暗槓者不入此例，因爲暗槓本屬自己手上牌，不能算求過人。

④五番

四暗刻——本身持有四刻牌。如三暗刻例一樣。

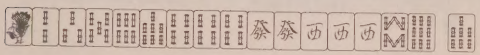
⑤加莊

每連一次莊，都加多一番。例如連五莊，閒家對莊來說，任何胡出的牌，都由六番起計。

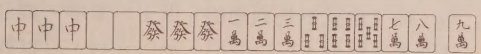
⑥十番

對對胡——全部組合都是碰出或暗刻的。

混一色——同一類牌成食胡組合，加上有番子。



小三元——中、發、白，任何兩組碰出，或成刻，另外一款成眼。其他牌又成食胡組合的。

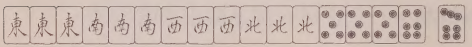


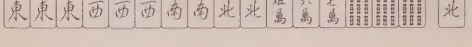
⑦廿番

首七章——前面介紹過。

大三元——中發白都碰出或成刻而其他牌成食胡組合。

大小四喜——東，南，西，北皆碰出成刻，稱爲「大四喜」；任何之三款成刻，餘者成眼的，稱之爲「小四喜」。其餘的牌當然要成食胡組合。





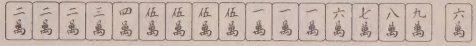
十三么——上文已述。因十三么不能上或碰，故此十三么一食必多一摸三，十三么其實是廿三番。

刻刻胡——廣東麻雀中，「刻刻胡」是不准開槓的，開了槓就不是刻刻胡。但十六章中，刻刻胡即是五暗刻，可以開槓，可以人打，可以對

碰或單吊。

清一色——構成食胡組合的全屬一類牌，不能夾雜其他類型牌。

如果這一類型全是番子，則必定是清一色加對對胡三十番起計了。



全么九對對胡——碰出或成刻而能成食胡組合的都是么九，即一九萬、一九筒、一九索。而混么九對對胡只加一番而已。

花胡——上文已述。

因爲首七章食胡有廿番，天地胡怎樣計呢？有人提議天地胡四十番起計。如此一來，天胡連一摸三，即四十三番起計，地胡即四十番起計。

十八、計籌方法

十六章麻雀是出重責任自負制的。由出重者一人負責輸，不會連累其他局內人。這也是十六章麻雀吸引人之處。

在未開始之前，四人應講定如何計籌輸贏。大致來說，就是講好食胡多少籌，每一番又多少籌。

例如五十、十，即每食胡得五十籌，每一番加多十籌。假如食三番，即輸掉五十籌基本食胡費，另三番加三十籌，共八十個籌。餘此類推。

假如是自摸，則其他三家都算出重。

這與廣東牌的計算法大大不同。廣東牌是以倍數遞增的：鷄胡兩個、一番四個，餘此類推。廣東牌出重給雙倍，沒有出重的兩家亦要負責其出重者一半的籌，何其不公道。

廣東牌只有九章落地才包牌，包牌也有其不公道之處：

表面看來，任何一家使到某家同一類型牌有九章落地，成爲清一色的可能性極高。明知而故犯，敢再打此九章同類牌，當然要負起全責，不要連累其他兩家了。但實際上，另一條牌例卻使包九章有不公平之處。另一條牌例是「包先不包後」。

「包先不包後」的詳細含義是：「假如你手上

的牌，只剩下兩類牌，而這兩類牌又先後有九章落地，而你又沒有在人家上了九章之後上牌、碰牌或槓牌，則你打出後九章同類牌時，不負包起全部輸款的責任」。

又假如兩家九章落地同一類牌，你手上已無其他類型牌時候，打出一張是不用包，因爲這叫做「焗打」。

「焗打唔使包」亦是廣東牌例。

然而細心想清楚，假如有如下情況你會怎樣做？

你的下家已經九章萬子落地，而你手上只有筒子及萬子。因恐怕再打萬子要包輸，或者再上再碰要包自摸，所以迫打筒子。

你的對家亦在做筒子，所以碰了你的拆打的筒子，而引至九章。到那時，你會運用「包先不包後」條例，再打筒子，而對家因此胡了。

先九章拿萬子一家只因爲他先九章，大家都怕包而焗打他類牌，反而便利了後九章筒子的一家。

最後，亦因「包先不包後」，不可能不打筒子，引致後九章的有利食胡。你說公平不公平？

廣東牌還有些枱例如「七子包番」、「五子包生」，基於什麼原因而定此例呢？可能認爲最後七章及五章應該小心罷。

但細想一下，是否生番或者生章是危險牌？熟章及熟番是安全牌呢？

在任何情況之下，最後幾章牌不論生熟，都可能引致別家食胡。如因熟章不怕包牌便放出去，反而害人家陪輸。

我有一位朋友說得好，麻雀這一種遊戲，是講參賽者的分析力、邏輯及判斷力的。放出一牌，應是他對當時局勢、對其他參賽者心理的估計、判斷後而進行的。打生未必放重；打熟亦未必安全。但基於「包先不包後」、「五子包生」、「七子包番」等等不注重參賽者智慧的條例，也只好嘆一句：你是沒有原則的遊戲參加者了。

十九、連莊與拉莊

十六章牌最刺激的條文，就是連莊和拉莊的方法。

首先說「連莊」。如你做莊，這一局和了，或者是你胡出，就有資格再做一局莊，這稱爲「連莊」。如此下去，直至有另外一家胡了，這個莊才下，叫「落莊」。

每連一個莊，便加上一番。在上文連莊計番中已述過。

至於拉莊，就是閒家輸了給莊的數目，暫不用清還，把應付的數字暫時記起，待下一局始作計算。假如下一局又是莊胡出。剛才輸給他那家

總數的三分一就是加輸的拉莊費，再加此局的輸費，把這個總和再暫時記起，待下一局始再作計算。假如下一局是拉莊那一閒家自摸，或由莊家出重，則這閒家可算拉倒莊，贏回剛才輸給莊總和數字的三分一，再扣這局應勝的籌碼。兩個數目互相兌數後便了結這場莊。如果沒有和莊有瓜葛的另家食了，莊便可以收錢兼落莊，稱之爲「平安落莊」。

文字表達這個拉莊可能死板，試用實例可能明白些(打一百底，每番二十計)：

第一局：莊食兩番，是由甲閒家出重的。甲閒家暫欠莊一百四十。

第二局：又是甲閒家出重，莊食三番，剛才欠莊一百四十，如拉三分一，即拉四十多籌，嫌其麻煩，算五十。五十再加三番，即五十加一百六十，共二百一十。

第三局：莊家出重，甲食胡，得五番。剛才欠莊二百一十。拉莊三分一，即二百一十的三分一是七十。五番是贏二百。拉七十加贏二百，共二百七十。兌數之後二百七十減二百一十，莊還要倒輸給甲閒家六十籌。

拉莊的計法，餘此類推。

閒家是否必須要去拉莊呢？據云不一定。閒家有權立刻付款、不暫欠、不拉莊的。但莊家不

能拒絕閒家拉莊之請。但普遍來說，已沒有閒家放棄這個復仇機會的了。

拉莊是否是拉總數的三分一呢？一般來說，拉三分一比較合理。但亦有拉一半的，最好開枱前，大家講明枱例了。

十六章要反敗爲勝，或愈勝愈多，都在乎拉莊的上落。所以有人連莊，各家都要特別留神，集中火力對付莊家。因爲連莊的莊，勝負一局，都比平常閒莊多幾倍的呀！

連莊的規矩，必要在海內或未開的牌上放置適當的指示骰子。例如連一，放一顆骰；連二放兩顆；連四，把骰子的四向上以示證明，好作警告其他閒家小心。如果忘記放置骰子爲標誌，就算胡了，亦不可計連的番數；輸了反而要計足。有人問：如連超過十八次又如何表達呢？我想這是想像中的可能，實際上連七、連八莊已是很難見到的了。（如果不信，試計計拉到連八，淨拉要多少？）

二十、其他罰則及慣例

①錯叫：

如看錯牌或心情緊張，錯叫了碰，則要罰相等一番的籌碼出來待食胡的一家拿去。如摸和，則留待下局，但眞有一對，但叫了又不碰，佯稱看錯，甘心受罰之後，倘被發現會成詐胡。這裡

不妨提一提麻雀枱上的品德禮貌問題。

很多人打廣東牌遇碰是不叫的，只把麻雀迅速放下；或者敲下枱面來表示要碰。在十六章規條內，不出聲叫碰，下家有權摸牌，不理會你的。所以有碰，必要叫出聲。因爲叫了，才使別人停止一切動作，好等你碰牌。

十六章麻雀，碰是大過上牌，因此，見人家上牌才叫碰，對方亦要放下所上的牌，交還給碰家。牌品高尚的，亦不應太遲決定，只見有上的動作，就應叫碰。但有時亦因戰略上需要，才强碰他人所上的牌，這在競技場上是無可厚非的。

因爲碰牌而引致的麻雀官司，亦有很多。通常易見的，就是碰牌比上牌出張遲，引致所出的那張牌，有人叫食，就不知如何解決了。例如：上家打出二索，我準備以一、三索上，上之後準備打五筒。首先我會打出五筒，以示上牌，並保護一、三索不致立刻露光。但對家見我欲上二索，連忙叫碰，與此同時，五筒已出了海，下家亦叫碰，原來食五筒。那麼，是先讓二索碰，我收回五筒；還是讓下家食五筒呢？

先讓碰二索的理由：因爲對家有二索可碰，而碰大過上，如果他早叫碰，根本我家不可能上，亦不可能打出五筒。

下家食五筒的理由：對家碰得遲，牌一出海，任何一家都有權食或碰或上。兩個理由權衡

之後，我認爲應該食五筒的食胡。因爲十六章注重「舉手不回」。既然「已出之物」，人家「得而食之」也。

所以，雖然碰大過上，參賽之朋友，亦應該有其基本的守則，不可太過反應遲鈍，或故意利用碰的特權多看人家兩張牌。

另一種常見的情況，就是叫碰慢，引致別家自摸上手，並攤出食胡了。

例如：上家打出南風，我去摸牌，摸到叫食的一萬，剛攤在枱上，對家叫碰南。我應該放回一萬在牌頭，或食胡呢？

這個情況，要看當時的時間性才決定。假定我摸到一萬，並在運輸途中，還未碰到枱面，而聽到叫碰聲，則我應該若無其事放回一萬。反之，我已經把一萬攤在枱面，亦表示已運到面前，應成食胡了。就算未食，牌已插入牌陣中，亦不能再抽出(因不知是否那一張)，叫碰的只好嘆反應遲，算走了鷄。

②忘記入牌：

當戰況十分激烈之際，當局者有時會忘記小節。例如叫碰之後，忘記把所碰的牌從海上拿回來，放在前面，或是忘記把要上的牌收回來，或者拿錯海內其他一張。如果有這情形發生，只能容許他在未摸另一張前改正。即是說，在下一巡輪到他摸牌前，他還有機會補救過失。一到他摸

了牌，這局牌便成錯牌，從此不可食、不可上碰了。

③不能翻打：

俗語有云的「見光死」。任何一張牌送進海內，或者「過了河」，即過了自己列牌陣之外，便成死牌，不可收回來。廣東牌對這個原則比較放鬆，一經發現有人收回，則大叫「翻打包輸」。其實，亦不用警告，參賽者應有判斷的能力，考慮清楚後才打出。如果三心兩意，閣下損失只好怪責自己了。

又十六章麻雀的雀友注意：不能用言語催趕他人出牌，因爲出重責任自負，應給予他三思的機會。

④先打後摸：

習慣先打廢牌，才向牌頭摸牌的雀友應小心了，假定先摸回來的是花，是不准再補花的。因爲打牌的意義在於先看摸入，再計打出，反其道而行者，莫非早知這張就是什麼牌？有砌牌搭之嫌。故十六章例中，不容許此做法。

⑤截胡：

十六章另一大特點是不能截胡的。如一家打出一張，三家齊食，就依三家不同的番數，各給所勝。「一炮三冲」或「雙響炮」皆常見之事。我認爲沒有截胡是天公地道，既然已經成胡，爲什麼要分上下家次序而食呢？出重那一家，既然出重

直至有人食胡爲止。如果如此，這便不是一個用腦的遊戲，而純粹是求勝的賭博形式了。

⑧上牌的放置方法：

爲了使各家清楚大家打過什麼牌，凡上牌的那一張，都放在其求搭的兩張中間。例如三四萬上五萬，則把五萬放在三四之間。在枱面所見，師是三五四萬。餘此類推。

至於碰牌，則沒有什麼特定的規則(在某些十六章麻雀書中亦有碰、碰槓的擺牌規定，但本書不述了)。

⑨打錯花：

如果摸了花而又順手打出，這隻花不能給別家作食胡牌食。打了花的人應立刻停止上碰，並作大小相公論。

附一：

拉莊的速算法

初打十六章的朋友，總覺得拉莊的計法很繁，又要除，又要加，又要減，弄來弄去，很容易錯誤。我提議你參考一下這個計算法。

①首先只記食了多少番。

②莊家再食，又只記再食多少番。

③到有關係的一方和了牌，就可依累積多少番而計數，再將每次總和除三，加上次所欠，最

後作兌數便成。

題目(一)

莊家第一局　一番(以一百二十計算)。
第二局　三番
第三局　四番
第四局　六番
第五局　安全落莊

問：有關係的閒家應負多少？

答案：

第一局一番　輸一百二十　拉四十
第二局三番　輸一百六十加一百二十加拉四十即三百二十　拉一百一十
第三局四番　輸一百八十加上欠三百二十加拉一百一十即六百一十　拉二百
第四局六番　輸二百二十加上欠六百一十加拉二百即一千零三十
第五局　拉不到莊，閒要付一千零三十。

題目(二)

莊家第一局　三番
第二局　六番
第三局　十番
第四局　勝回廿四番

問：兌數之後，情況如何？

答案：

三番　輸一百六十　拉五十

六番　輸二百二十加上欠一百六十加拉五十
即四百三十　拉一百四十

十番　輸三百加上欠四百三十加拉一百四十
即八百七十　拉二百九十

閒勝回廿四番：

廿四番　勝五百八十加拉倒莊二百九十共八百七十

欠莊八百七十，勝莊八百七十，兌數之後大家和平，各不相負。

大家可以試練習這個計數方法，臨場用紙筆計算，會「均眞」很多！

附二：

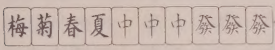
十六章麻雀又稱台灣牌，在香港不十分普遍。以上所述條例，亦有很多是移植香港後再加上去的，亦有是幾個朋友愛好這遊戲，依其邏輯、牌理而設想的。我希望這個玩法可以成理，可以順情。但，各家打時，都各有牌例，上述可供參考。

現附所見其他十六章玩法、番式。

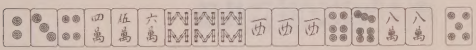
①匿古匿古：這個名稱不知是什麼名詞演變而成，格式就是要有八對半牌。而這所爲半，即

是其所有一刻，不能孤零一隻。而四隻暗槓可以成兩對。一般來說，「匿古匿古」是不准碰的，但亦有碰了再開槓亦算其中兩對。「匿古匿古」一般計廿番。

②見花見字：不設門風花，每花每字都有一番。

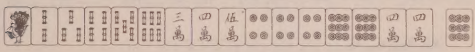


③斷么九：沒有一九數字的任何一類牌及字牌。



④立直：不上不碰，可以宣佈叫牌，有點像「冚平胡」，以後逢摸必打，直至吃胡爲止。立直只加一番。

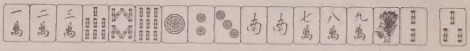
⑤門前一盃口：同類牌構成「順子」兩組，並規定一定是門前清的，加一番。



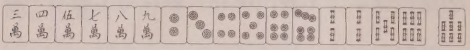
⑥有花平胡：有花而平胡只有一番，無花反加至三番。並且如廣東三三制牌例一樣，門風或番

風、三元牌做眼亦算平胡。

⑦混全帶么：不論刻或麝總之成爲食胡局中一組合都含有么九或番子，連眼在內。

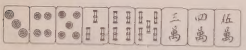


⑧門前二盃口：由二組一盃口組成。

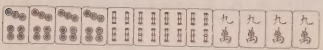


⑨一條龍：同類牌由一至九成順，不理會本手牌或上牌。

⑩三色同順：由萬、索、筒三種牌同數字形成順子。通常算二至三番。



⑪三槓：有不算三暗刻，而算三槓，二至三番。



⑫三色同刻：由萬至索、筒，同數字牌形成。

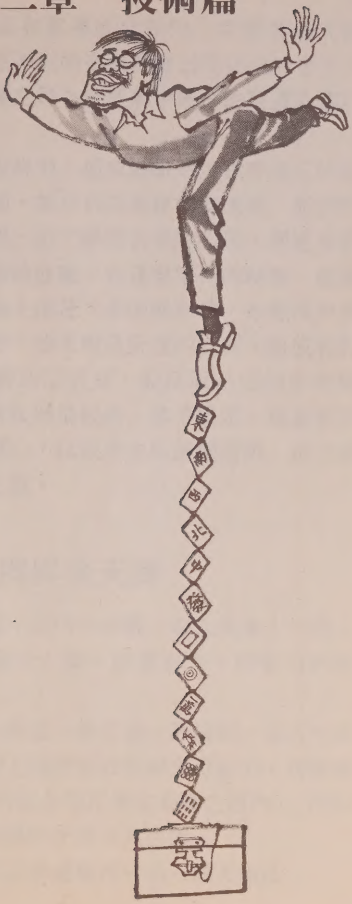
⑬純全帶么：混帶么可帶番子，純帶么不可以帶番子。

⑭四槓：四個槓，不論明或暗。

⑮人胡：配牌後沒有上碰槓，摸打第一巡即食，稱人胡。

正如簡而清兄之《開枱》所言，麻雀有很多枱例，究竟什麼款，值多少番，有什麼特別枱例，應在開枱前講明，但幾個老友經常玩的，一直沿用的牌例，就不會輕易改變了。

第二章　技術篇



凡遊戲必有幸運成分在內，幸運者得天獨厚，往往意想不到的奇蹟都會出現在他的身上。反之，不幸運之神亦會使萬中無一的厄運降臨於你。

但遊戲有規則，組成遊戲的工具亦有它的組成條件與限制，能分析這些條件與限制，能洞察它組成的邏輯，能了解到對手的心理，便能多點掌握這個遊戲的性能。在運氣來到的時候，能夠順風駛艇、錦上添花。在逆風來時，亦能減少損失、堅守陣地。如果對這玩意的規則、組成和對參賽人的分析加以研究，而採取一定的法則應付，我們叫這法則爲技術，亦不爲過。最重要的是，先屏除賭心，以誠意去玩這個遊戲，這才能稱之爲麻雀之道。

了解先天牌與後天牌

麻雀共有一百四十四張，每人先拿十六張，和牌槓尾必留十六張，即還有六十四張可供取用。

如無上、無碰、無花補、無槓開，每人可摸十六次。然而上述的假設是很少可能的，起碼會出現花罷(亦可能全部花埋在和牌之組內)。所以每局牌每家約摸到十至十六次牌。

我們先把這個過程再分爲三個大階段：

一、前戰期——由莊家摸第一張後天牌起，至打了七張，即每人約摸了兩次爲止。即每人兩巡。

二、中戰期——由第三巡至十巡。中戰期再可分爲備戰期及緊張期，即由三至六巡、七至十巡。

三、後戰期——由第十一巡至尾即摸和。

一、前戰期

由配牌開始，摸入十六章，連摸花之後，要立刻理牌。理牌作用是使自己更清楚了解自己的先天牌，好定立作戰的形式。有些高手，可能一望而知自己先天牌的內容，不用整理，但一般都需要稍爲清理，尤其手上有十六章之多(能打花章的，當然不在此論)。

理牌其實暴露了很大的缺點，這些缺點有則改之，無則恭喜了。

ⓐ轉動牌：人的普遍性喜歡整齊，如見東字倒轉，通常都會把它轉過來，容易辨認。在一副牌中，東、南、西、北、中、發、一至九萬都會倒轉。而一、二、四、五、六、八、九筒；白板、二、四、五、六、八、九索是兩頭倒轉也順眼的。剩下的一索、三索、七索、三筒、七筒都未必要倒轉。因此，在先天理牌時，可

能察覺到其他家在把牌倒轉，你就會猜度到他手上可能多萬子或番子了。尤其是有些人喜歡把同一類牌放在一起，移動同時，幾隻牽連。就在理牌的一瞬間，可能已洩露了你手上的牌了。

防止你無意識的洩露軍機，應把本來不用轉動的牌都有時變動，或不成對的也成對調動。正所謂虛則實之，實則虛之。

ⓑ慣性的位置：人有其慣性只要你細心觀察，便可體驗得到。有人喜歡把番子或廢牌(他用不着的牌)放在右手靠邊，因爲他右手打牌，容易打出；有人喜歡把番子放在中間，因爲不容易跌倒，給人發現；亦有人喜歡把番子拆開放在兩端，因番子容易察覺，分開亦無防。總之，細心留意對手碰上槓牌的放牌位置，對於估計別人的牌局有很大的幫助。

防止上述情況，最好經常轉變自己放牌的位置，自我警覺，專意變化，使人不可測度。

ⓒ慣性的出牌法：在前戰期裏，先天牌一定有很多廢牌，俗語話「不黐不搭」，有些人就會先打這些牌。他們都多數先出非門風番、么九等。假定他有一局違反了慣性的出牌，這暗示他一定有特別企圖——可能手上太好牌，已經叫胡，或多對番子待碰，或多么九番子做十三么不等，總言之，就不比尋常，要特別小心。

防止給人窺穿心理，最佳是有幾個習慣，隨機應變，不要一成不變。

有時，人對於突然而來的幸運常有特別的反應。當你接到先天牌時，發現是大三元，或大四喜，或一碰一上叫清一色，或是很有機會做大牌，精神自然會一振，無意識地會產生很多小動作。例如咳一聲，或若無其事講笑話，或取煙抽，或很嚴肅的一聲不響。總之會有一定的身體反應。如果在前戰期發現上述特別的迹象，都立刻要緊守番子和中章，看準機會才可以進攻。並且留意可能輸首七章廿番。

①先天不足牌

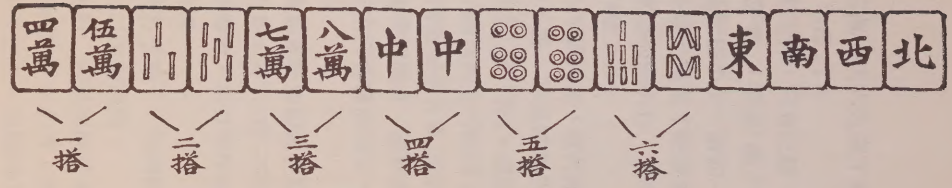
嬰兒出生，先天不足是件壞事，他的身體基本上是孱弱、易於生病。一副先天不足牌亦同樣是「弱不禁風」的。

構成一局十六章牌形，必須要有「六搭」。六搭的意思是，六個組合的雛形或成形，無論是一刻或一輩，還需要「眼」。

舉個例：

這副先天牌格已經是成牌形的了。雖然你要

(六搭)



入六萬、入五筒、入三萬、入六九索才能成胡，但是總是成牌格，夠「六搭」了。

但有時拿回來的先天牌，只有三搭、四搭，很多「單丁」牌，就算成「搭」，都是「偏」「篏」的，那麼，這副先天牌就是配搭不足。猶如一個先天孱弱的嬰兒，要後天奇蹟的保養才能成事。持有這種先天不足牌，就應該加倍小心，看清楚前戰期的「摸手」才作其後作戰之計。

在前戰期中，每人可摸兩巡，在此兩巡中，發現亦未能從惡劣的三搭、四搭轉爲五搭、六搭，又或轉到五搭却仍多「偏」「篏」，這副牌的打法，便要轉攻爲守了。因爲別家可能得天獨厚，先天成分好。要有「追啤猶如追火車」的觀念，減少下家上牌和其他家碰牌的機會。邊戰邊走，避免出重，確保平安。或有時會轉危爲安，突擊成功的。

先天不足牌在前戰期要特別留意之點，如：

ⓐ避免上牌及碰牌：因爲本身「六搭」不齊，上了牌便減少了「撞搭」的機會，而且牌保留在手上愈多，就有愈多組合性。

ⓑ跟打番子：如果別家打了番子，有同樣在手的立刻跟打。反之，可以保留待機。

ⓒ孤零牌，尤其中章先打：因爲其他家亦未必夠搭，亦會希望「多摸有益」，未必肯上你打來的牌。如果你先打了中章出去，發展到中段或尾

段時，你手上持有的死章、安全章甚多，不必怕出重了。

㊃有番子不碰不槓：既然碰了也不會改變先天不足的局勢，就索性不碰不槓。不碰的話，可能日後摸到好搭可成「入聽」牌形，那時不憂別人不打熟章番子。又或日後形勢不改，又可以拆番子對，以求安全。

在這裏解釋一下幾個名詞，因爲以後還會再次出現。

「入聽」者，廣東人叫：「一上一叫」或「一碰一叫」。意思是能再上一翥，再碰一對，就可以成叫胡局，只要見所食牌出現，就可以胡了。不過「入聽」的意義不只於「一」。如果要三上或三碰才可以叫胡，叫「三入聽」；兩上或兩碰才可以叫胡，稱爲「二入聽」，一上或一碰才叫胡的，叫「一入聽」。一般來說，先天牌的十六章內，起碼可成「四入聽」或「三入聽」的。

另一個名詞叫「摸手」。就是自己摸入的牌，假如「摸手」好，即能摸到想「入」的牌；反之，就摸到與牌陣中毫無關連的牌子。

②先天有利牌

假如拿了一副成六搭而又少「偏」「嵌」的「三

入聽」牌，這就已經是先天有利了。先天已給予你有利的形勢，就要設法主攻，盡快食胡。在頭二巡入牌情況之下如果都理想，把「三入聽」進展成「二入聽」或「一入聽」則更加要加鞭前進。

在此前戰期，頭兩巡都可以避免上、碰及槓非番子的牌。除非是：

ⓐ自己雙番的番子必要碰。

ⓑ偏、篏上了能改良由「多入聽」轉爲「少入聽」。

ⓒ有利的「三入聽」形勢(即絕少「偏」「篏」)，便可碰其他番子。

③先天奇牌

假如一配牌發現是三元局、四喜局、混一色或清一色局等，而又是「三入聽」「二入聽」的搭成，亦應該：

ⓐ趕打其他「孤零」中章，博早走早着，國語叫「笨鳥先飛」。

ⓑ留單番子，博撞對或後期打出。

ⓒ有番子必先碰，不待熟章。但上家打又可以考慮，可能摸手入章，比碰還「着數」。

先天奇牌很容易被人從出牌次序中發現痕迹。如果形勢好，亦不妨擺明車馬。因爲其他三家會怕你大牌而收緊進攻力，或者希望「趕甩」。到時，生章番子或者會流出，你胡出的機會會更

大。到下段戰期，其他參賽者或會不打該類牌而連累他們走遠路，阻慢他們的進展，如果手氣好，自摸的機會甚大呢！

④論十三么的誘惑

很多時先天牌似十三么的雛形。十三么的誘惑使人忘記這是絕無僅有的胡局。試問你打了多年十六章，食過多少次十三么？打了多年廣東牌，又食過多少次十三么？認眞寥寥可數。但十三么眞是麻雀牌中的「妖姬」，稍爲不清醒，就給她迷住，以致陷於難以自拔的地獄。十三么給人的成功感、給人的虛榮感、給人的自大感實在太大。但玩這個遊戲最重要清醒、具高度分析力，那麼在什麼情況下才着手做十三么呢？

先講做十三么的害處：

十三么要全部摸入么九及番子，並且要「眼」。十六章還要有一麝或一刻(可以開暗槓)。一百四十四張麻雀內，只有五十二張牌是么九及番子，且要分由四家取，單從數學或然率計算就不夠十分一的機會。因爲十三么不能留其他中、偏章，故此，打給人碰上的機會絕大，況且不斷放中、生、偏章，十三么之勢亦容易洩露。結果大家扣着生熟么九番子，而等自摸機會亦微乎其微。

其他家得到源源不絕的中、偏、生章供應，構成食胡的機會也加速了。人快你慢，人可上可碰，你只可摸，就像縛起雙手與人打鬥，打勝了只是僥倖，絕不化算。

另外番子容易使別家留對。如果再被碰成，你求的只能是絕章。茫茫牌海中，只求絕章，還要自摸才能入聽，機會眞是絕無僅有。爲了這個渺茫的機會，所得亦不值賠率，何苦來哉？

還有，叫着的牌，可能埋藏在槓尾，這不能不防。

總之，做十三么極不化算，百害而無一利。

做十三么必要的條件：

ⓐ先天牌滿是么九番子，已成爲「二入聽」之局，並且有了暗刻或成形順子。

ⓑ么九番子成對的佔多，有四對起碼，而已成「三入聽」之局，並且有暗刻或成形順子。

第二個條件是因爲隨時可碰么九或番子，改成其他局面，故此，可暫打中、偏章，求碰或「入聽」。

這兩個條件都很難，差不多是幸運成分佔最大的了。

什麼時候做十三么要回頭呢？

ⓐ如果發現任何一張未有的牌被碰了，求的牌成絕章。

ⓑ發現下家或其他兩家有異常舉動，判斷是大牌

的暗湧。

ⓒ下家連莊(無論你有份拉莊與否)。

ⓓ自己過多偏、生章未出手，而已到中局，即過了五巡。

做過十三么，要棄胡如何做法？如何求不敗？如何再求勝？

做十三么失敗，猛回頭的時候，一定要在牌局的中段，太遲，就算棄胡，別家亦可能已自摸了。十三么棄胡，要下定不出重的決心，當自己大小相公一樣，見章跟章。絕路章才打。還要小心番子，太老番子也不宜出；么九也容易出重，因爲早期太多中章出現，中章被碰，食么九對碰的機會也增加了很多。所以做十三么棄胡認眞要小心，不然棄胡而輸，更加不值。

做十三么棄胡如何能反敗爲勝？

這一類型棄胡甚難有此機會。別手牌棄胡亦可以希望轉另一形態再戰。但十三么與一般牌格不同，另起一形是很困難的。唯一可能是轉對對胡，所以在有利的形勢下，只希望能轉對對胡，留生章望撞對。這又是一招險着，畫虎不成反類犬，可能使你踏進另一劫數。

另一方面的認識，就是判斷在坐有否棄做十三么者。這就要注意么九番子的路數，盡量使他碰不到所需的牌，使他自動陷入出重危機中，令你得益。

假如一家眞的夠運，可以達到叫十三么的局面，精明的競賽者，應該早就從出牌次序中察覺得到。做十三么一家，後期才出么九番子，就差不多證明他可能棄胡或可能成叫胡局(看其出牌的生熟而有利於判斷)。到時，認眞要注意動態，才適宜打出么九番子。因爲十三么不一定要叫生章，叫絕章、熟章的反而多呢！

附：

前戰期的幾個情況及正常判斷的參考

ⓐ未摸牌先開槓——很大可能性是番子。因爲中章還可以配搭，除非手上的牌很有利，不然很少早期開槓中章。

ⓑ第一巡肯上「偏」「篏」，這手牌起碼是「二入聽」形勢。

ⓒ開牌打偏、中章。這門要稍稍留意，可能是壞牌，「笨鳥先飛」；可能是好牌，先去孤零；可能是十三么；也可能是故作玄虛，尤其是連莊的東家，故意使人驚惶失措。總之，就要看緊下幾步。

ⓓ開牌碰三元牌其一，並有暗槓，手上又沒有其他成對的三元牌。要當人家三元牌打，單丁的三元牌要早扣。

ⓔ補了六張或七張花，應小心花胡，在他可以摸牌時，有機會碰則碰，免他再摸入一張花製造

危險，讓他食花胡。當然，或許也使自己蒙受損失。但這也是必要的防禦措施。

二、中戰期 （上）

中戰期中大家已把先天牌整理好，趕緊進入叫胡的籌備過程。

這期大約由第三巡到第六巡。通常來說，先天牌大約可構成「四入聽」的形勢。看這個「四入聽」是難入或易入而已。如果第一二巡摸入的牌改良了形勢，轉入「二入聽」的局面，就要留起可碰、可上的搭子，希望在此階段，上入牌或碰到牌。盡量在六巡之前叫胡。上碰的原則，就是能改良「入聽」的局面，直至成叫胡之局。假如，碰不能改良「入聽」的局面，上碰也是白費，尤其是上牌，倒不如希望自己摸入一張有利的牌。又假如碰牌，是碰了眼，將來要單吊的話，這就是不智的。但碰了別人要上的，製造別人困難，有時亦無可厚非，不過，先要看清楚對象爲何人。如果是連莊東家，必定要捨己爲人，殺傷得多少得多少。如果是拉莊客，莊也要殺傷他。除此之外，反而要看碰了對自己形勢有利與否才決定，尤其是只在這段中戰上期。

各家都在積極籌備進入叫胡狀態，他們出牌的次序、內容會在有意無意之間告訴你，他手內

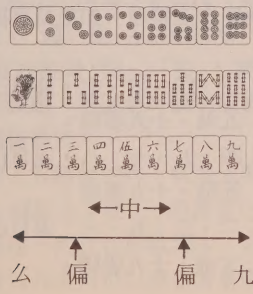
的牌是什麼。《孫子》云：「知己知彼，百戰百勝。」當局者能測知其他人手上拿什麼牌，便利於計劃怎樣對付。

從出牌估計別人手中的牌猶如一場心理戰，可能被人錯誤引導，以至套入了陷阱，雙手贈送所需的牌；亦可能給人啓示，提防嚴密了，本來打出的，也扣回來。這場心理戰，也是所謂牌味之來源，引人入勝的地方。有所謂：誅下家、瞞上家、盯對家之技術矣。

在此期間，我們要判定下家不是棄胡，而是爭取叫胡的籌備。如是棄胡，他所出的牌並沒有任何企圖的邏輯，只有一個目的，不出重。

①各章牌的性能

在未講及戰略運用、判斷別家手中的牌之前，讓我們首先重溫麻雀牌各張的性能及三張在九類牌中組成的關係。



由此表看到，最中的牌就是五號牌，構成可上牌的可能性如下：

五號牌：三四、四六、六七

四號牌：二三、三五、五六

六號牌：四五、五七、七八

三號牌：一二、二四、四五

七號牌：八九、六八、五六

二號牌：一三、三四

八號牌：七九、六七

一號牌：二三

九號牌：七八

牌理邏輯中，亦可以察覺到可構成上四、五、六號牌的可能性最多：兩個兩「飛」及一個「篏當」。

三七號牌：一個兩「飛」及兩個「偏」「篏」。

二八號牌：一個兩「飛」及一個「篏當」。

一九號牌：一個兩「飛」。

另一個角度看這牌理，如果是靠撞張回來成一搭子時。

五號牌：三、四、六、七，連自己成對，共五飛，十九張牌。

六號牌：四、五、七、八，連自己成對，共五飛，十九張牌。

四號牌：二、三、五、六，連自己成對，共五飛，十九張牌。

三號牌：一、二、四、五，連自己成對，共五飛，十九張牌。

七號牌：五、六、八、九，連自己成對，共五飛，十九張牌。

二號牌：一、三、四，連自己成對，共四飛，十五張牌。

八號牌：六、七、九，連自己成對，共四飛，十五張牌。

一號牌：二、三，連自己成對，共三飛，十一張牌。

九號牌：七、八，連自己成對，共三飛，十一張牌。

從此兩段牌理分析中，我們要出牌時，除非判斷下家不要這牌，否則，四、五、六中章構成可上的機會是最大；三七偏章是其次、二八再次之，么九是最次。但偏、篏難求。細看之下，三七兩章能上入「偏」「篏」各兩個機會，因此三七給下家上很有可能是「偏」、「篏」。替下家解決了「偏」「篏」的難題，增進他叫胡的成數，所以，三七張決不應輕易放手。

另外使人有錯覺的牌，就是么與九。因爲下家只能有一個組合才能上；而靠自己撞章也缺乏較多的可能性。因此在前戰期中，很多人喜歡出么九。持有么九成對也以爲很容易碰出。其實么

九亦是一種非常具關鍵性的牌。因爲它本質可變動性不大(難撞章)，所以不爲人保留。往往單吊的牌就在么九上打主意。扣起么九，對自己的組搭幫助不大，所以，早期放出么九未嘗不可，後期如無把握，如么九已變成絕章，否則不宜妄自搏殺了。

②同路牌

再依上列牌理，試看「同路牌」。

所謂同路牌就是能成一路的牌，如：

持二三即要一四。

持二三四五六要一四七。

持一二三四五六七缺眼，亦叫一四七。

一、四、七是同路牌。如此二、五、八同路，三六九同路。

切勿錯覺跟同路牌就安全，牌客經常就以這個同路牌的錯覺去引誘上家，打出你要的牌。先舉例說明同路牌的陷阱：

A.如下家持有一、三、五萬，無論他打一或五都會引致錯覺。打一其實要「卡篷」四。打五其實要「卡篷」二。認爲一、四同路，二、五同路很容易上當。

B.如手上是四五萬，三六萬，打出九，上家以爲

六九同路，則打六萬，這豈不又上了你的當。

在未講如何進入戰略性階段前(即誅下家，引上家)，也應再重溫成胡、聽胡的形態。

③成胡的基本七形

(a)眼十五組完成的順子(無花、無番風、三元眼成平胡。)

(b)眼十四組完成的順子十一刻(或槓)

(c)眼十三組完成的順子十二刻(或槓)

(d)眼十兩組完成的順子十三刻(或槓)

(e)眼十一組完成的順子十四刻(或槓)

(f)眼十五刻(五槓) (刻刻胡)

(g)十三么十么眼十一刻或一組完成的順子。

④聽胡五形

(a)多「飛」形：例五六萬聽四、七萬。三飛、四飛、五飛、六飛、七飛、八飛、九飛，亦由此類推入第一形。

(b)「偏」「嵌」形：例二四萬聽三萬。俗稱「卡篷」。如無出現過有四張可能。

(c)對碰形：例對二萬，對三萬，聽其中一隻出現可碰。如無出現過，有四張可能。

(d)單吊形：只欠眼而吊眼。例：只剩一張，謂之獨聽。亦可以持一二三四萬，聽一、四萬眼。亦可以持一二三四五六七萬，聽一、四、七

萬眼。

(e)十三么十三聽形：只欠十三么的么眼，叫十三飛。

⑤引章五式

第一式：同路牌的錯覺

例：(a)一、三、五萬打一萬引「卡篷」四萬

(b)二、五萬成對，引成碰，打突張八萬。

(c)聽一、四萬打七萬。

(d)打三萬單吊六萬。

此式上文同路牌已述，千萬不可盡以爲安全，很多朋友都用此引章方法。雖然未算高明，但比沒有「引誘」好罷。

第二式：打中求偏

(a)如有四五六六及九，通常都會打九叫三六，但用此式是打六叫獨九。如無出現過同牌，打六叫九有三牌可食；打九叫三六有七牌可食。如果打六，人家會當九爲安全牌，如果九被上過一章更佳。這個引敵之法頗險着，要看清形勢才可用。

(b)如有一一一二四五六六，打六叫二、三。或打二叫三六都可。如無同牌出現過。打六叫二三有七張牌可食；打二叫三、六有六張牌可食。但打六叫二三，可能誤引人家以爲三爲安全，跟

同路牌而出重。

ⓒ有五七九，打九叫六，或打五叫八都可。依此招式，打五叫八比較狡猾一點，因五爲二五八之中章，五不輸，別家以爲八也不輸，正好中計。如打九，九不輸，並不代表六不輸，人家會忌你手上有四五引六呢？

ⓓ手上有一二對碰，選擇從五六七八中打；依此式應打五，因打五，亦是二五八的中章，人家一時不察，二容易跟路而輸。打中求偏誤導別人，是犧牲中章的，形勢不利時，應謹愼行事，免引誘不成反害己。

第三式：兩件本錢引落河

ⓐ手上有一二二四。先打一二使上家以爲你不要卡三，然後再上或食。

ⓑ先打一，再打七，原來單吊四。一、七要連打才有效。

ⓒ手上有三五七九，先打九再打三，使人家覺六安全。

ⓓ打二、打八、原來要碰五。

第四式：回頭笑

ⓐ如拆八九，先拆了九，又摸回九，連忙不拆，希望上家見開拆九而解七之鎖。

ⓑ如有八八九九，上家打七，上牌，不打八

九再等對家誅你上家時食胡。或上家拆一對七時，剛食入。

ⓒ如久叫不食，而手上持有四五六七，上家打五，冒險不摸，轉爲用六七上五，打四，再單叫五。下家或對家可能已棄胡，即跟五，便解決了問題。此情況要非必要時才用，或手風極差，久沉不起，亦有用於做全求人。見全求人牌面，特別留意此情況。

ⓓ手上有五六，而摸入「眼」牌的同樣牌。眼牌就成一刻。如該刻雙番，或凑夠其他成三暗刻或以上，則打五，單吊六；如摸入四則連忙打出六，引誘人家以爲拆五六，不要四，因此可能誅四，以奏其功。

第五式：趕絕迫出牌

ⓐ碰斷八，甚至開槓八，而希望可碰出九或單吊九。因爲八已斷章，九只有對碰機會，很多時就希望碰斷牌路，引至孤零難搭牌。

ⓑ假定選擇單吊，一定用熟，絕的番子或么九，因爲人家只輸一個絕章機會，多數願搏。

ⓒ手拿絕章乃好機會。如已碰了三，而自己手上還有一張三。假定撞四叫二、五，或撞一叫二，人家會設想你手搭絕章三才可叫二或五，到他叫胡或棄胡時，當會考慮二、五先，到時手拿絕章反而有利。

三、中戰期 （下）

中戰期的上期，叫胡的可能性已經存在，食胡更屬平常。如果到第七巡起還未有人食胡，則剩下來的戰期便充滿危險，應步步爲營。先天牌稍好的，加上摸手及上碰，應把手上牌由「入聽」改良到「聽」牌。尤其當你發現某家有三組落地（九章落地），聽牌的可能性就更加高了。

如果你手中仍然是「三入聽」格局，就準備棄胡跟章了。因爲再上或碰或摸，到頭來已近和牌，如果沒有足夠的安全章可打，切勿輕然博牌。爲「入聽」而出重，實在不值呀！

如果此時你手上是良好的「二入聽」或「一入聽」，就可以打早留下來的安全章。早留安全章是十六章一種技巧。你可能在前戰期已把危險牌、中或偏張打出，那時人家未成搭，上碰不了，現在留在手上的，是邏輯上的安全章，如第四張紅中、第三張番子或死絕不可能上碰的牌，當你上碰時，換出去的是安全章，出重機會便低至零了。假定不早作留安全章的準備，在前戰期或中戰上期打去安全章，則在危險重重的階段，很多時就因爲「入聽」而出重，心裡總覺不值了。然而，安全章的未雨綢繆亦有其害處。安全章一出手，亦差不多表示自己接近叫胡或已叫胡。其他各家警戒亦會加强了。

如果在中戰期已叫胡，而形勢就算不利，例如連莊太旺或有家明顯做牌，則仍然可博生章(假定安全牌全出)，因爲太早棄胡，必定失去勝利的機會。直至接近摸和及摸入險章時，才考慮未遲。但不可一部通書睇到老，如果你叫「偏」「嵌」，有人後期才開暗槓，你要考慮會否就是自己叫的那張。又如另一家幾上幾碰，情況急轉，應考慮自己食胡的可能性，不要隨便出重了。

因爲十六章出重責任自負，引致機會不大的參賽者可能要棄胡。現講棄胡的技巧與條件。

①論棄胡

甚麼情況棄胡？

A.要記住切勿庸人自擾。如果自己對該局牌判斷力不夠，全無理由支持下，貿貿然恐懼而棄胡，只有造成永恒的敗局。十六章要勝利，是要食胡，不單要食胡還要自摸，最好在連莊時接二連三地自摸，這才是勝利之途。棄胡乃迫不得已的消極策略。

B.在中戰期經六七巡摸牌後，自己的牌格，仍停滯在「四入聽」或「惡劣三入聽」的情況下，就算再摸多四巡全入亦無補於事，況手上還有險章，應該立心棄胡，不要再想組織成局了。

C.莊家連莊次數甚多，自己又在他的上家，配牌不理想，應設法跟莊打，防止他上或碰你打

的牌。因爲十六章連莊的交易是加倍的，若莊再連多一局，危險程度也增加很多。如此情況，可能開始便棄胡並設法誅死。

D.奇牌、大牌當道，完全暴露或流露了叫胡的暗湧。如手上有屬他手上的類型牌或有番子，應考慮棄胡，免招損失。

E.臨和之際，摸入危險度很高的牌。所謂危險度高，很難有法則判定。如海中沒有出過二三萬、一四萬，二三萬輸的可能性甚大。連七也成爲險章。假定沒有再摸的機會，應該棄胡，以求摸和。

F.戰局中後期，生章番子，生章么九輸對碰的機會很大，應特別留意。如持有上述牌，應考慮棄胡。

G.十三么被人打絕，應考慮棄胡。

甚麼時候棄胡？

這也是一個不能有肯定答案的問題。一定要依照當時實際情況而決定。

A.當先天牌搭不足，「四入聽」難成，就算有「入聽」搭子，都是「偏」「嵌」者，都要考慮立刻棄胡。早立下棄胡念頭，能加强控制下家或其他家的決心。連「入聽」的機會也不給予他家，他們食胡也較爲困難。希望守得雲開見月明了。

B.危急時棄胡。這時棄胡是最無可奈何的，

因爲別家已成氣候。棄胡的目的，只求不出重。然而不出重並不等如不輸，他人也可以自摸的，所以只是稍盡棉力、望天打卦的了。

C.後戰期棄胡。到大半的牌露了面，各家走勢已明顯時，摸入險章應棄胡望和。

所謂棄胡，其實亦可分絕命式棄胡與轉進式棄胡。

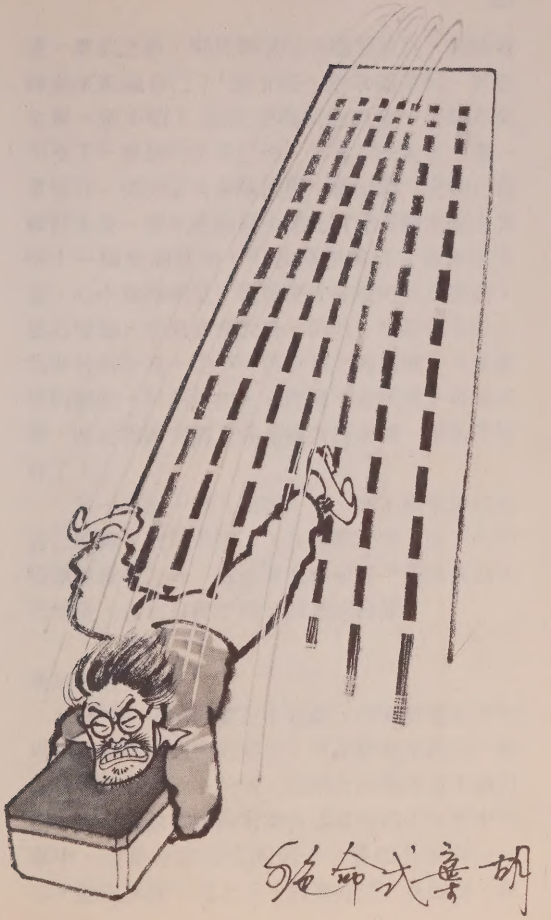
何謂絕命式、轉進式棄胡呢？

絕命式棄胡是把手牌拆爛，專門跟章，打安全章以求不出重，不給人碰。這形式棄胡，理應無法再胡了。如戰期屬早，未必要使出來，而在後戰期，可以全力絕命式地棄胡。死力誅旺家，尤其誅連莊多的莊家，應用絕命式棄胡誅之。早立心絕命式棄胡，應不上、不碰、不槓，利用這些牌來誅章。

轉進式棄胡是把自己的牌形，由「叫胡」退轉爲「一入聽」，或由「一入聽」退轉爲「二入聽」。基本上保持隨時可轉進再行叫胡的局面。或者有幸，能從轉進中再行叫胡，直至食胡。如此打順了牌，手風一定能順了。

棄胡後的心理

做人最重要是拿定主意，打牌亦如是。棄胡之前，當然要判定事在必行才棄，不可三心兩


5名命武警

意。棄胡之後，突然牌風又有顯著改良，到時會轉過來欺騙自己！「連卡篷、絕章都摸到，那隻生章一定不怕！」如此便輕率地出重，後悔亦來不及了。棄胡的主意已決，方式亦決定了，要一貫施行。切勿望有奇蹟出現。請記緊，悲劇比奇蹟發生多。避免悲劇發生總比寄望奇蹟來臨容易呀！一局棄胡成功，引致摸和或別人替你出了重，心中獲得滿足，也會使你往後的章法靈活，信心增加，手風亦會改善。但有一點敬告各位：如非特別好友，切不可將所扣之牌揚威，人是感情的動物，叫胡被扣，心裡很不是味道。再加激將，准會損害交情。還是推去所有牌，重新洗牌好了。

另一方面，被人扣牌一家，亦不應看誰扣起自己的牌，因爲看到了，亦無補於事。除了心中暗讚他機智之外，難道要責備他嗎？扣牌棄胡天公地道，自己自摸不到，還是認命罷！

棄胡兼破壞

「破壞」這名詞實在不好聽，但實實在在要利用棄胡來破壞他人的搭子。反正絕命不能胡，所以要强碰別人欲上的牌，而附近的幾張也不要打出，免致碰斷麵牌後有機會成碰牌搭子。在十六章中，這是經常出現的例子。譬如上家有一一二。他正求碰一或上三。對家打三，我碰去，在

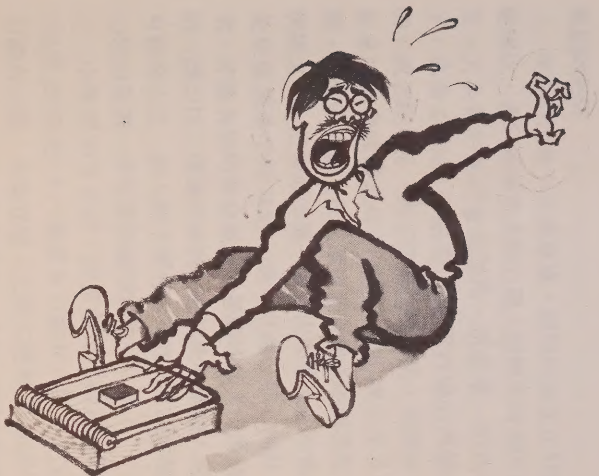
我手上仍會有一二。因爲棄胡，所以一、二也不要打出使他能成搭，情願改打別張。而一、二永不拆去，直至發現脫離危險期爲止。

除了强碰之外，還會在急急叫胡一家摸牌前或莊家摸牌前有碰即碰，意在使他少摸一張或打破他自摸的趨勢，這也是破壞行爲之一。雖然破壞未必得逞，可能反造成另一家自摸，但削弱莊家、旺家的氣勢，實乃棄胡者的本分。

棄胡求替重。棄胡打生死章。

自己知道食胡無望，又恐守不到和牌，那時會考慮行不行險着。這要有特佳的判斷力和信念。除了自己之外，還有三人參戰，那個時機，應造就其一。最容易造就的當然是下家，使他進入聽胡的階段。假如有多一家叫胡，彼此間又不願棄胡，自然他們互相出重給對方的機會亦增加。一經有人出重，這局又過去，難關已渡，重新另開戰場，何樂而不爲？此謂之險，因爲多一家叫胡，亦有機會多位自摸，也會連累自己。或者扣得東來西又吃，到時養大一名敵人也只能怨自己了。這招險着，應視察情況而行。

十六章玩法中有沒有故意打生死章令別家食胡而趕散另一家呢？表面看來，出重自負，沒有人會如此愚笨。其實打生死章救人出水火，亦是十六章內必備的方法之一。因爲莊家連莊威脅整



（防範的陷阱）

個大局，萬一他連至七八個莊，就算沒有拉莊的一家，亦會有輸大牌的危險。所以破壞連莊計劃，情願輸給閒家，亦應在所不惜。當然打生死章亦需要很優良的判斷能力，不然一炮多重則枉作小人了。切記，十六章是打莊，不要打閒。莊是共同敵人，有時要聯手打倒他的。

棄胡防陷阱

棄胡的迹象一旦被發現，聰明的雀友立刻機靈變化，會利用棄胡者的心理，扭轉所叫胡的對象。大多數的招式會改單吊、吊絕章、吊熟番子，亦會立刻改「回頭笑」，自己打過的再翻叫的，或者跟章叫。爲了防備這種打法，應該特別留意叫胡者或嫌疑叫胡者的入牌出牌次序及牌類。雖然很多雀友打花章或把新摸入的牌混亂在牌陣之中，然後取回那一張打出，使人並不察覺是來張還是手頭有的一張。可是，細心的防禦者，亦應有他的警覺能力，避開叫胡者所設的陷阱。請記住：爛碰防有刺。既然決心棄胡，就不可輕率大意，被人裝了彈弓也不知。棄胡而輸，心底的憂鬱，非筆墨所能形容的。

中戰期的下半部，經常會出現超過六搭或「超搭」的情況（十六章很有可能有八搭，十二章可能有六搭，十章五搭，七章三搭等），如有「超搭」，便一定要拆搭才能胡。有時亦因避重牌而

要拆搭。拆搭在麻雀技術上，是一種不可避免而甚講究判斷力和分析力的行爲。

②論拆搭

拆搭的原則

如果十六章在手，從未上碰，牌陣內出現七至八搭牌，你會選擇拆去那一搭呢？

直覺來說，人一般的邏輯判定，必拆：

A.求「偏」「篏」的順子：如一二、五七。

B.久未碰出的番子和么九。如牌內多眼。

C.已碰或上或打過的熟章。尤其是已上死一張或在海內已有一張，而你持有一對的熟章。

據以上「原則」拆搭的雀友，冒險性很大，亦經常會落入陷阱，拆搭而敗。

上述拆搭的原則，是希望求多飛多牌多機會的一面，而非爲洞察全局而拆搭。就因爲你要拆搭，最快的機會亦只是「一入聽」，假如你打出的牌使人上了或碰了，人家便從「一入聽」轉爲「叫胡」，他的形勢必定比你好（人打可以胡，你還等上或等碰才叫胡）。亦很有可能食正你跟着拆打的那一張牌。試問如此供應機會，供應食胡是否純粹運氣？我說並不是運，而是技術低劣、自我毀滅呢！

要拆搭，一定要留意當場形勢。當場形勢的分析，就一定要你記憶其他三家出牌的次序和出

過什麼牌。日本麻雀及有些江南麻雀都是把打過的牌順次序整齊放在自己門前。一般廣東牌、十六章都隨意掉入海中。正因爲隨意，各人更應留意下述兩點：

A.出牌次序。

B.出過什麼牌。

如同場的雀友習慣性的不打花章，亦應留意他在什麼地方出牌，是摸回來即出抑或從牌陣內抽出。甚至要留意他大意跌落露光的牌與及你曾摸過而迫於其他人碰牌要放回再給他摸去的牌。這些資料，都增加你對他手內所求牌的判斷。當然，你對他們的性格更要小心觀察，亦有可能是「狡猾」、「奸詐」、「陰濕」(都不是貶詞)、機靈、善變的人。無意洩露，故意賣弄，耐心誤導，使你自以爲聰明，却變了笨伯的。

當你綜合所得資料、肯定如何拆搭時，請不要先計自己後來可能發生的情況，而應計算這張牌打出去後的情況，盡量減少他人上和碰的機會。依此原則，可能不一定拆「偏」「嵌」的順子，反而拆求「兩飛」的順子。亦不一定拆番子對，而拆中章對，亦可不拆死眼，而拆生眼的了。

拆搭出牌的次序

依據上述：減少他人利用到你所拆的牌而成上、成碰(成槓)的原則。所以拆的第一張是十分

重要的。如拆八九，未必要九先行，八隨尾。如估計形勢八比九少了個機會，則八行先，九隨尾，反之亦然。么九行先，往往自陷險境。

拆牌的次序定立下來，還要估計是連續拆，還是「隔沙」拆。如先出的牌果然被上，通常從拆的牌會有危險。下家可能看準機會，全部要你拆出的兩張。

例如：下家手上有六七七八，另熟章東，你先打八，他用六七上，打東，叫六九兩飛。如果再拆九，剛好食正。

這種例子，耳熟能詳罷。所以一錯不可能再錯，要機靈地利車，扣着九牌以再待機。可能永遠不打，亦可能證實他棄胡後才出九牌。總之要見機而行了。

善於利用拆搭

既然拆搭，就表示起碼要「一入聽」才能成局，如何去連成「一入聽」成叫胡局呢？善於利用拆的搭子是一舉兩得的。譬如手上有三四萬，一三萬要拆，如情況許可，可先拆四，後拆三。引出二萬。上家見打三四萬，二萬不會猶豫。但打一三萬，二萬也會保留一下，恐防兩副本錢引章呢！這局如拆一萬，即可期碰三萬或上二、五萬，可是等三萬何等困難，如要輸，一、四也同路易輸。再者，早放出三萬，食胡的機會還少，

可能只輸上。而再等幾巡，來張二、五萬，要捨去三萬時，恐已成全別人食胡了。上述例子，並不是硬規，一定要判斷當場形勢才可下正確的決定。

善用拆搭另一種目的，是混淆上家及其他家視覺。你判定形勢適宜後，可能拆中章猛落，下家因不同此路無法可上。你的上家見了，可能做了一個錯誤的判斷——你在做牌——以後扣起嫌疑牌，改打另一類。其實，你只故弄玄虛，把他引入陷阱。往後接正他所下的牌，到時「多謝」都不用說，就完成你食胡的大業了。

又或者，你拆暗刻。三張番子(尤其是三元牌)直落。使各家都誤會你棄胡，對你的估計又判斷錯了。你判斷人家準確，人家判斷你錯誤，你說誰得益！

製造同桌各人錯覺。
混亂同桌各人視聽。
引發同桌各人驚訝。
連絡同桌各人攻莊。

此四句正是玩十六章雀友應備的戰略。

任何時間其他三位都是敵人？但何時莊家是主敵？何時旺家是主敵？何時下家是主敵？何時轉敵爲友？何時陷友出重？何時轉友爲敵？

這些縱橫、連鎖的戰略，運用得宜，你便掌

握了全局。起碼那局你掌握得好，你便可威脅大局或指揮大局了。

佈局與拆搭

我們牌友之中，有一位經常埋怨別人扣起他上和食的牌。笑語我們有X光眼，能看穿牌陣。其實大家那有X光眼呢？只可怪那位仁兄佈的局太易被看穿。如果順境時，他可以自摸；但逆境時，給人家扣起，眞的沒法可想呀！

這位仁兄的打法，自稱永不「蝕章」。一副牌組合起來有很多可能性，他必定以盡用可能性爲先。這個觀念，無可厚非，原則是百分之百正確。但要考慮「永不蝕章」法，到叫胡時，常常會無意中透露了風聲。

假如這副牌是：

這副牌是「一入聽」局

入二索，可叫大肚三索或大肚八筒

入三索，可叫四五索或大肚八筒

入四索，可叫三四索對碰

入五索，可叫三六索或大肚八筒

入六索，可叫卡隆五索

入六筒，可叫七筒偏章

入七筒，可叫六九筒

入八筒，可叫三索八筒對碰或二五索

入九筒，可叫七筒偏章

現在輪到A君摸牌，摸入八筒。照或然率計，打三索叫二五索，不會打四索叫八筒三索對碰的。就因爲打出三索，各家對附近張都嚴守陣地，尤其是二四五八。如果幸運之神再度降臨，他可以自摸，如幸運之神飄過，其中一家可能「撞章」打二五，但都沒有，直到牌和，仍然幸運之神還是失踪。

同樣一副牌，交由另一牌友B君手上。他早去三索，留了一隻熟章一萬。到摸入八筒時，他出安全章一萬。其他人沒法想像他叫二五索，無法估計原來早幾巡打的三索另有意圖。結果胡了，讓我們看看A君和B君機會的差別：

A君：（假定全部未露面）

入二索，機會是四張牌

入三索，機會是兩張

入四索，機會是三張

入五索，機會是四張

入六索，機會是四張

入六筒，機會是四張

入七筒，機會是三張

入八筒，機會是兩張

入九筒，機會是三張

B君：

因爲他先打三索，留起安全章一萬，他的機會是：

入二索，機會是四張

入三索：於事無補

入四索：於事無補

入五索：機會是四張

入六索：於事無補

入六筒：於事無補

入七筒：於事無補

入八筒：機會是兩張

入九筒：於事無補

先打三索蝕了：三四六索，六七九筒的機會。

B君蝕了廿三個機會換來什麼呢？

ⓐ先打三索，重章先行，減低出重機會。

ⓑ保留熟絕章，下一章不憂出重。

ⓒ摸回三四六索或六七九筒可以「回頭笑」，使人不可推測（雖然遲了叫胡）。

ⓓ摸入二五索八筒，叫胡形勢與A君一樣，着數了叫胡出熟章。

ⓔ叫胡打一萬，根本掩藏了牌形，非細心留意，不容易扣死二五索。尤其是二五索是熟章或海中已有人跟打三索，滿地三索更加形成二五索易叫。

另一種方法的佈局亦十分奇妙，就是製造機會給自己來保留險章。這個佈局與拆牌是蝕章的。而「蝕章」換來正確的判斷，不但不出重，最要緊還是不給機會人家叫胡。

且看這個例：

又假設A君持這手牌。這手牌也是「一入聽」之局。正路打法如下：

入三索打七萬叫二五八索

入二索打七萬叫三索卡隆

入四索打七萬叫四索西對碰

入五索打七萬叫三六索

入六索打七萬叫五八索

入七索打七萬叫七索西對碰

入八索打七萬叫三六九索

入七萬打四或七索叫七萬西對碰

入九索打七萬叫卡隆八索。

入五萬，打四七索叫卡隆六萬

入六萬，打四七索叫五八萬

入八萬，打四七索叫六九萬

入九萬，打四七索叫卡隆八萬

入西，打七萬叫四七索或打四七索單帶七萬。

A君在此情此境無論如何都摸，不會上章，因爲摸入二三四五六七八九索都有胡叫。摸入五六七八九萬連西也有胡叫。共十四章有胡叫，爲什麼要落地少門清一番呢？當他摸到三索時，精神爲之一振，連忙出七萬，可惜出兩家重，谷到彈起。

反觀B君的佈局。

他依其他因素判斷七萬是險章，起碼有一家可能食胡，他決定不搏這張牌，寧願行遠路。剛巧上家來了一章九萬。他考慮到西是必不出重的牌，於是打西，用七八萬上入九萬。保留七九萬爲搭子。上了牌，仍然成「一入聽」局面。

再來一巡，他上家又打八萬，剛好用七九萬上，他再打熟章西叫四七索。上了第一章九萬，意在保護零丁七萬不致出重，而第二張七萬也有九爲住，不致零仃。去西是安全章，再有一張西、一張九萬在手，起碼可保持兩巡不出重。假如下巡摸入八萬、六萬、七萬、四索、七索都可立刻再叫胡，只有摸入九萬要打七萬才不叫的，如摸九萬也是十分安全，剛有人打過。

雖然看起來B君「蝕章」，但判斷力告訴他，這是正確的，危險牌七萬不可出。原來打八九萬那一家叫七萬對碰；另一家叫四七萬。如此鎖住

兩隻七萬，人家自摸的機會也減少了。

有朋友反對B君這種打法。認爲長打蝕章都是輸多贏少的。而且你不打，人家可以自摸，你失了機會，贏面會少了許多。

這個問題可從另一方面了解：

ⓐ判斷七萬爲險章，必定要掌握資料，充滿信心，認定七萬可輸。如果無意識地懷疑就眞正低章了。

ⓑ就算上入九萬，B君持的牌局仍然是有攻擊力的，只要再上，再摸入一適當張，亦可以加入叫胡行列。

ⓒ「蝕章」打法並不經常使用，長期使用的確是輸多贏少，但在適當場合扭轉局勢，再行佈局，拆搭得宜。起碼心理上舒服很多，而信不信由你，「打啱一舖牌，旺足下四圈」。

上述兩個佈局拆搭例子只能舉出一些扭轉敗局的情況，雀友們要把握個別情況、具體形勢，加上自己聰慧的判斷力、敏感的觸覺、信心及堅定力才能履險如夷、巧妙地戰勝他人。

四、後戰期

當大家摸至第十二至十四巡時，如牌局還未定勝負，局內大有可能有一家以上叫胡，或已有人棄胡。大家試數數，在此時期大約剩有十六張

和牌和十二張未摸的後天牌，總共有廿八張不明朗牌，加上每人手上剩下的大約最多四十張牌（因爲一定已有上、碰露了面的）。所以剩下未知數，扣除自己牌陣內的，約有五十多張。一百四十四張減去五十多張，即有九十多張露了面，依數學邏輯推算，起碼有部分牌已是不可能成胡的（例如全部四張二萬已出，一萬出了三張，餘下的一萬，除了十三么外，怎都不可能輸的了）。因此，在研究手上有否危險章時，就應細心地計數。以科學方法來判斷，不要信靈感。

①注意點

A.不要單認熟章

熟章（即有一張以上在海的）可能輸「多飛形」的叫胡方式，可以輸「對碰」形，可以輸「單吊形」，亦可以輸「偏」「篏」。如此熟章已三隻盡出，那只可能輸少「單吊形」及「對碰形」，其他則仍有可能輸的。如要看是否安全，應看構成它食胡的「根基」牌。例如：三萬的「根基牌」是二萬、四萬。如連手上及海內、門前，二、四萬都出現盡了，三萬也出了三張，手上的三萬才能是絕對安全章。但有時亦不可太理想，遇到該張的「根基牌」也出了相當多時，也值得一博，因爲尚有十六張尾牌及其他三十多張各家牌，可能埋藏於其中罷。原則就是以數學邏輯來選擇最沒有可能

食胡的一張打出去。除非還要博最後兩張中可以自摸，或判斷沒有人叫胡，或判定生章不會輸(要有根據)。

B.留意叫胡人轉單吊絕章

一局牌之可能戰至此期，必定是各人拿了各人的叫胡牌，如果死不轉變地叫下去，卒之是摸和的，一有機會，叫胡者必定轉叫熟章、翻頭章、絕章，希望還有棄胡者爲求安全而出牌。因此，叫胡者突然在後戰期內出牌古怪，應先判斷他會轉叫熟章、翻頭章或絕章，而那些牌在手的話，也千萬當危險章處理。因爲還有兩巡便摸和，預算手上牌可以捱得到摸和的可能性。

C.臨和異像要小心

在此時期，凡一家還要上碰槓的，必定上碰槓後有胡可叫，而且多數是叫熟章，容易食的。要不然，這位雀友必是新手或不怕輸的了。另外，凡在後戰期隨便打出一張生章，他手上必定有把握才出此生章，差不多告訴了大家，他手上有甚麼牌。或者，他手上的牌叫多飛，又或者是大牌叫胡，值得去博。這些情況，理當特別留意。

有人認爲後戰期最佳「跟章」。「跟章即上家打甚麼，你打甚麼。對，跟章不能食第二個跟的。但是請記住，跟對家、跟下家章很容易跌入上家跟叫的危險。要跟，就不可隔巡跟，小心跟

下家、跟對家牌。安全的只有跟上家。再提醒，同路牌並非代表安全，上文已記述過了。

就算跟上家，亦要考慮下家會不會上，在後戰期下家肯上牌，當然是好叫，給予他一個最後叫胡機會而食胡，十分不值。

所謂「上得唔食得」，表面看來合理，查實是十分不智，應該誅至一兵一卒，一個機會也不可給予。

D.臨和數花、備槓

如手上安全章不多，甚至沒有。還有兩巡要捱，就只好希望摸到安全章了。所以在中戰期上碰太多，未必是好事，第一：多牌露面，給予三家很多參考資料；第二：在手牌愈少構成幾飛的機會愈少；第三：在手牌愈少，安全章也愈少，變成可攻不可守。所以「多摸有益」是句名言。

順便講講「全求人」。「全求人」要全靠人給上給碰，最後單吊，還要別家打才成，雖然值五番，但單吊未必有人打，如摸入另一張險章，加上本身險章在手時，便焗住要出重，完全失去防守能力。我個人認爲十分不值，如無特別理由，不可輕做「全求人」。

愈接近和牌，應特別留意摸入之牌。亦應心中暗數出過的花牌。如剩下兩三隻花未出現，分分鐘有打破撈月的機會。亦要暗中盤算自己還有沒有得摸，可免則免。如果情況安全，有明槓可

開明槓，有暗槓應開暗槓，扯去叫胡家撈月之勢，但注意不要亂開槓，反引至叫胡家撈月，則罪大惡極矣！

再三提醒：和牌後，有暗槓的，要開給其他家看，否則有被罰之嫌。

②論叫胡

《孫子》之「作戰篇」云：故兵貴勝。

凡遊戲，必經過一場競爭，然後誕生優勝者。玩「音樂椅」如是，玩圍棋如是，玩橋牌亦如是。

十六章麻雀與其他講究思考的遊戲一樣，最後一定誕生優勝者。在長期過程中，能經常保持勝利的，是必其於這方面的思維，優勝於其他朋友；亦可以說「優勝劣敗」。難道有「劣勝優敗」的嗎？

既然全心要勝，就必定要把握至勝的機會、至勝的條件。打麻雀要勝，必定要食胡。食了胡，不只贏了籌碼，還完結了該局比賽。

「完結該局比賽」這條規則非常重要，因爲其他三人，可能亦同時在叫胡，他們都有機會贏的，只不過閣下「捷足先登」，先食了胡，間接使到他們所叫的、希望得益的頓成泡影。廣東俗語有句「大大都無用」。

所以食胡是連消帶打的、是最佳的進攻與防

守方式。達到食胡的目的，必定要叫胡，故此，叫胡實在是組織你手上所有牌的最重要目標，亦是玩這個遊戲的主要目標。

A.各種叫胡形態的比較

上文已記述有五形，現在作一比較。單從機會率來看，「多飛形」是最大機會食胡的。除十三么牌外，由兩飛至九飛不等。

在叫胡局成形之際，很多朋友都會利用「海內」的死牌、自己手上所持的牌與及人家露了面的牌作一估計，算算自己所叫的「飛」，究竟還有多少張可食。這種計算方法是聰明的，但並不算特等聰明！

因爲單從「海內」、「自己手牌」、「別家露面牌」來推斷，常常會使你產生錯覺，以爲一定有多張可食，怎至估計自摸也不成問題。其實，可能出重的機會還大過食胡機會呢？

特等聰明的牌友，在計算飛數及可有多少張食的時候，應注意：

ⓐ其他三家出牌次序的歷史。因爲十六章的搭子不一定要成「順子」，有可能成「刻」也可能成槓。他們有沒有打過所求章附近的牌呢？如有，他們牌中，有可能持有你所求章一對或三張，就算叫「兩飛」亦不等如叫「偏」「嵌」般的機會罷了。當然，未露面的牌，始終是謎，要靠判斷力，精密的估計才有較清楚的判斷。

ⓑ還有多少「餘」牌未取。未取牌愈多，所求牌埋藏在那裡的機會也愈大(如果未曾露面)，但未取牌少，則埋藏在那裡的機會也變得少；反而埋藏在別家牌陣內的機會愈大。一經埋在別人手上，就算未成搭，也不容易打出的呀！

ⓒ各人手上有多少張牌。要看清楚其他三家當時手內還有多少張牌，他們的牌愈多，構成搭子的機會愈大，除了「凸章」之外，不容易露面。他們的牌愈少，構成搭子的機會也減少，反而容易出你所求的章。三家當時形勢，不可不看清楚。

ⓓ是否有人已棄胡？是否有人大敗而失去理智？這些都是客觀形勢。因爲他們當時的狀態，會直接影響你所求的章。例如有人棄胡，當然容易扣起生章、險章，那你就要考慮改叫安全章及絕章了。

有人不習慣棄胡的，即他會依足自己手牌的需求而出牌，經常生章和險章都有機會出現，有這些人在，明顯度高的也不妨叫，因爲有「救世主」會成全你。如有大數交易的連莊出現，各家都會針對莊家而戰；與莊家同叫或附近的牌，也不容易胡出，除非自摸。這種場合亦要機靈變化，早打另一條出路，不致被攻莊而殃及池魚。

在叫胡時，心情一定非常着急，要一眼關七。但仍要保持思想周密和精細。隨時隨地看多

幾巡入牌和其他家上、碰、槓的形勢，好作機靈的轉叫。

話又說回「多飛形」叫胡形態：因爲所求章的機會多，除了特別形勢外，「多飛形」仍然要堅持的。要叫「多飛形」的胡，在籌備過程中，從組織由「多入聽」局面，進入「少入聽」局面裡，必定盡量製造這種叫胡形態。

舉例：你手上有五六七八萬，拆打一張，就已成搭。但設想摸四萬回來，便順利製造了叫三六九萬的形態。就算摸入九萬，也成叫四七萬，爲什麼要在未夠搭之前，早出五或八萬呢？（除非又有特別情況，應有特別判斷。）如手上持有五六七或三四五六則更妙，前者摸來三或八都構成叫三飛，後者摸來二、七也構成叫三飛。假如非不得已或有其他意圖，上家打三，最不宜從四五六七裡拆四五來上，正常的情況而言，此乃「自廢武功」，打蝕章牌也。

如何一目了然，知道叫多少飛呢？各位可參考簡而清先生大作，博益出版社出版的《開枱》第四章「麻雀祕笈」中第一節：飛牌的基本原理。那裡對此問題已有很明顯的指示。打十六章的朋友，更不可不讀，因爲叫多飛而食詐胡的例，實在很多呢！

「偏」「嵌」形與「對碰」形何者屬佳？

如以機會率看，「偏」「篏」形和「對碰」都有四張牌可食，從數學觀點說，彼此彼此。

廣東牌郤有一句口訣：「寧叫卡篷，莫叫對碰。」這句說話又怎樣理解呢？

「偏」「篏」與「對碰」的分別，在於前者全求一款牌，而後者求兩款牌。一款牌有四張，假定有兩張已給人家保留做了「眼」，仍然有兩張可能未黐成搭，孤零零地，始終會露面。然而，叫對碰的時候，另一對給人鎖死做眼（俗稱對死），另一款其一又被黐成順子，所求章難免成爲叫絕章了。

況且叫對碰的兩款牌，外邊只剩四隻，容易成爲生章，不輕易有人肯出重的。

雖則如此，有人亦云：「打十六章，寧叫對碰，不叫卡篷。」

因爲十六章成平胡的機會少。求搭不必全靠順子，可以埋刻。因此，很多牌遲早會被碰，或被摸入成「暗刻」。一旦四張被人佔領了三張，食它的機會微乎其微。何況「偏」「篏」最怕開暗槓。一有暗槓，如所求章還未露過面，就終日誠惶誠恐，一有機會就會碰眼成單吊。這種博叫，亦可能造成嚴重錯誤。總之叫「偏」「篏」章的，心理上有點顧忌，隨時會影響正常打法的。

綜合上述兩種叫胡法的利弊，我仍然認爲各有所長。在選擇叫對碰還是叫卡篷之際，應從實

際環境考慮。甚至必要時要拋棄所謂或然率高的叫法，而叫絕章。

考慮實際環境，上文已談過，對選叫卡篷（偏、嵌）的情況有以下提議：

ⓐ所求章是否屬偏章呢？

如屬三七章，必定受人注目。雀友的一般習慣，非必不得已，才打出生的三七章。爲了使他們心理上解除估計你要三七偏章的錯覺，最好先打四六，以製造錯覺。

ⓑ所求章是否屬中章呢？

中章即四五六。此三款牌可撞搭的機會最多，落入人家手上，成麟、成對而保留的機會也很大。如非凸章，亦很少從容出手。

但二八章經常是「嵌」牌的救星。因爲很多人在拆搭時，會先考慮捨棄構成「偏叫」的組成，喜歡拆一二或八九。所以，差不多見拆打一或九時，二或八也爲時不遠。叫「嵌」章如叫二八，機會性是稍高一皮，此點不可不知（當然這不是定律，如遇高手對局，又應另想辦法）。

對選叫對碰的亦有幾點建議：

ⓐ所求章是否屬番子呢？

絕章番子通常在中戰期上或上半部再次出現，是容易食到的。因爲它除十三么外，對任何

牌都沒有什麼作用（做牌例外）。廣東俗語叫「翻頭碰」。但等一張出現期和第四張出現期相距太久，又會多被扣，因使人懷疑會「翻頭碰」，俗語叫「老章番子不打」。

叫生章番子對碰的機會一般來說不大樂觀，因爲番子久久不出，必有人對死；甚至沒有對死也因太生，沒有人肯輕易打出的，尤其是在有人連莊或有人企圖做牌的場合。與其叫兩張生章番子，不如早拆其中一對，改轉叫「偏」「篏」，機會也許會大些（很多時迫不得已要這樣叫，就要早有難食的觀念，不可祈求出現奇蹟，遇必要時棄胡可也）。

ⓑ所求章是否中章、偏章呢？

叫中偏章的對碰很有可能叫少兩張牌，因容易被別家納入成順子。如果對碰兩款牌都是中章，倒不如撞到可叫兩飛或卡篷時，看準形勢轉叫了（如你貪三暗刻或貪對對胡，難叫也值得，因人性格而定）。

ⓒ所求章是否么九？

因么九一成順子搭，必構成「偏」「篏」，很多人都不喜歡留么九在手。一有么九，在前戰期已「打到滿地都係」，因多人會打零丁么九，拆搭時，亦不會先選么九對，所以容易做成么九對死局面。如叫對碰兩款都是么九，必定要存有兩款都是番子一樣的心理。唯一不同，么九有機會轉

叫「偏」「嵌」。但老章么九亦通常不太安全（么九不安全論上文已述），最好不要製造自己有兩對么九對碰的機會。

如果在叫單吊，情況又如何呢？

單吊在各形態中，或然率是最低的，因爲你已拿了一張，只有三張可食，但叫單吊也是最難估計、最易變化的。

在十六章玩法中，最毒的就是叫單吊，因爲常常生章不打，跟熟章打，往往輸「回頭笑」的單吊。尤其大牌，各家一定特別小心，絕章番子便要額外小心被人單吊。

再者，很多人計算死章牌時，很少留意叫單吊的機會，在臨和及棄胡時，應十分小心連單吊的可能性也要計算在內。

叫胡望自摸，這是所有雀友的心願。如何可以自摸呢？

我認爲自摸是「幸運」，食胡才是成功。所以無論如何難叫，甚至估計只有一張牌可食的機會也要安排叫胡。反正在叫胡，非不得已，不要上上家打來的牌，減少自己自摸的機會。

這個論點，有很多相反的看法。其一：如果明知難叫，應該早一步作改叫的籌備。例如被別家碰了七萬，自己持有八九萬，就應該早拆八九

萬，避免將來叫七萬時，機會微乎其微。

我認爲這個做法未必是最好，因爲被人碰了七萬，而八九萬未露面，八九萬被碰出的機會甚大，因爲持有碰出七萬的一家，可能有一對八或九萬，希望碰斷七萬，迫出八九萬，他可能是「一入聽」之局，碰了九萬，他就叫胡了。所以拆八九萬未必是明智之舉。話又說回來，如果迫叫七萬，另一張七萬亦可能黐死，永無露面機會。假如如此，我提議應看清楚情況棄胡或堅持叫七萬。到局面後期，說不定有人估計沒人叫七萬時，輕易打出，引至食胡也未定。

什麼叫「過水」，值不值得呢？

「過水」即是人打不食，估計自己自摸不到，再輪到另一巡時才自摸。上述講牌例時已提過，十六章避免出千，人打不食，自摸是不能食的。因此，「過水」冒的險實在很大。我個人非常反對「過水」，因爲不食這張，自摸那張就算不是所求章，也可能是出重牌。勝負來回數比對一下，損失何只雙重也。

可是有幾個情形也值得博一博：

(i)很早叫胡，估計其他三家還紋風不動，起碼在二三八聽的局面中。

(ii)拉莊情況嚴重，而莊家此局狀態不佳，估計還在二三入聽之局。

(iii)差一搭而成大牌，當時其他各家狀態又不理想。

這三個情況都有一個共同點，就是其他三家都未曾叫胡。否則估計有人叫胡，過水是極爲不值得的。

叫胡中應不應該碰牌、開碰槓？

正在叫胡而碰牌，必定是破壞性的碰牌，使到要上牌的一家失去組成一搭的機會；但反過來看，碰了牌可能影響你叫胡的飛數及機會。兩害相權衡，正是見仁見智。我個人認爲在競技立場，必要使某一方失去戰鬥力。如果碰了牌仍然在叫胡，不妨去碰。如果碰了連莊家的牌，就算失去叫胡形勢也應去碰。當然這種强碰一定要看得清清楚楚，不可中了別人引碰陷阱，「自毀武功」的呀！

叫胡開碰槓是件最愚蠢的事，因爲槓了回來是不可以食胡的。但在某些場合，叫胡開碰槓卻是明智之舉（麻雀和世事都沒有絕對的）。有一位朋友，他正在叫卡窿，別人打出可開槓的牌，他叫碰，只博碰頭的並非那張卡窿，爲什麼呢？原來他施展引兵入谷之計。其他三家見他碰槓，都以爲他「報窮」，還未叫胡，對他的防禦措施心理，也大大減低，心理上認爲，充其量給他多一張，他只可能進入叫胡，並無大害，豈不知正中

〔連庄〕

了他的詭計，引出生章而食胡。但此計行險，非正途所常用也。

反而，另一個例可作引熟章的參考，提供攻守兩方面留意。

某家手上有組成牌六搭，正在叫胡，久久未能食胡，他估計當局已有兩家棄胡。到上家打出一張熟章八萬，他用手上的七九萬去上，打出另外一張安全章。換句話說，他上八萬，再單吊八萬。果然，棄胡的一家連忙跟八萬，久久不可胡的牌，用此法胡出。

雖然如是，這個叫胡法有其很大的缺點：其一：他放棄臨場可自摸的機會。如果牌頭是他自摸的一張，他失去很大的利益。其二：就算有別家棄胡，未必有所求章出。這個引章的方式，亦見仁見智的呀！

③論連莊

連莊是十六章麻雀的一個大特點。勝負之數，亦因爲有連莊而得到較大勝負的差異。

如果上一局是摸和的，這個連莊只不過是多一番而已。如果上一局有人輸給莊家，這一局的連莊就形成一個較大的決勝負。這就是拉莊的制度(計算拉莊及拉莊制度，上文已述)。因爲勝負計籌多了，各人都會額外謹愼。論機會，連莊的莊家有沒有益呢？

莊家除了先摸第一張後天牌外，沒有什麼顯著的益處。閒家、拉莊者也和他一樣，機會平均。因爲莊多了一番，莊家在連莊情況下必成爲各家的公敵，尤其莊家的上家，必定要加倍小心。

連莊上家有幾點要注意的：

A.不應開碰槓：因爲你去開碰槓，會使連莊家可多摸一次牌的機會；多一次摸牌的機會，便相對增加他成胡的一次機會。

B.不應隨便叫碰。理由亦不希望給莊多個機會掉牌。

C.小心拆牌：如連莊好搭子，容易上牌，拆對了他的牌，便製造他成胡的機會，更使到他可勝的籌碼會加倍遞增。

對付三家的公敵，連莊家有時要用絕命法誅死連莊，使連莊者一點機會也沒有。就算要輸，輸給其他閒家的籌碼，肯定會比輸給連莊者少。與其是輸，倒不如輸給閒家了。這個心態，與打天九時共同對付連莊的心態一樣。

再者，連莊者一旺起來，連三四莊，所拉的籌碼遞增，所牽連的人增加，就算拉倒莊家，亦未必可勝回全部負數。聰明的雀友，一定盡量減低連莊者所勝之數、所連莊的次數的。

作爲連莊者又怎辦呢？

作爲連莊者，已經站在勝利的基石上，現在的目的，是再來一次，使拉莊者再受一次打擊。要不然，就設法打和，等待下一次打擊他們的機會。再不然，就由其他閒家互相出重(可以安全落莊)。最不希望被人拉倒。

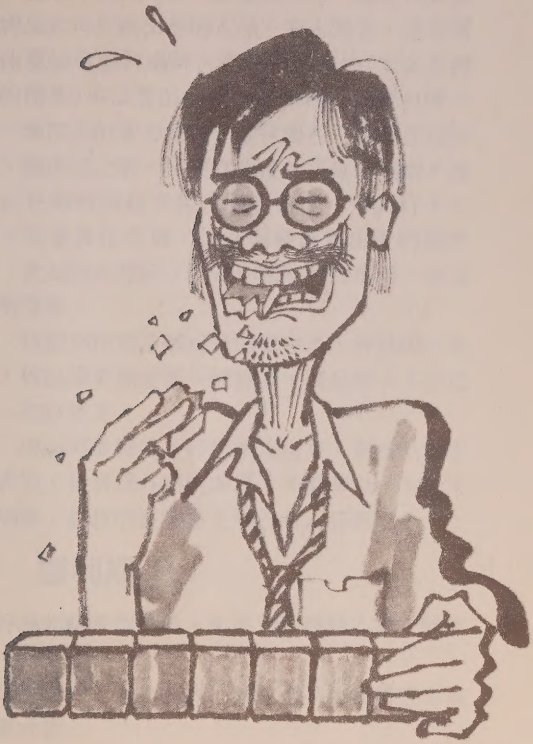
爲了達成最理想的目標，連莊者應利用勝利的氣勢，一鼓作氣，奮力向前，極力完成食胡大業，用最快捷、最直接的打法叫胡。閒家基於正在拉莊，心理上已輸了給連莊者，他們畏縮的心理一定比連莊者大，患得患失，不想再輸、再出重。如果連莊者非不得已，失去前進的氣勢，失去了加入戰圈的實力，應該謹愼作保存不出重姿態。「守得雲開見月明」，希望捱過一關，在下一局再舉進攻。

連莊者最重要知道自己是其他三人的公敵，作爲公敵，也可能施展離間計，引誘其中一家叫胡的企圖，使他肯博牌。可能引致「安全落莊」或由他出重了。

連莊食胡，最重要是數清胡數，因爲一般來說，會食比較多番的牌。洗牌之後，翻頭數胡，理應不接納的。

另外，拉莊者應清楚用籌碼表示所拉番數或所欠數目，大家清楚，以免幾個莊後，變成一筆糊塗賬，有時甚至用筆記起，也是應該的。

第三章　牌品篇



藝術作者的風格代表他的人格，麻雀競賽者的牌品亦可反映出他的人品。有人笑言，選女婿最佳莫如與他打場牌，從利害得失中(未必是錢銀的得失)可以看出一個人的本性。同桌打牌，是一場四人的智力比賽，往往要在一瞬間作出決定，而決定之前，又要立刻產生正確的判斷，沒有很長的時間給予深入調查研究。尤其打十六章，出重責任自負，往往還要計算出重的或然率、食胡的或然率、計算別家的牌內形勢、全局形勢等等。

我認爲作爲這個玩意的愛好者，牌技固然重要，牌品卻更加重要。牌技高，牌品壞，不足成爲一個好雀友。

牌品可從脾氣、行爲表現出來。前者爲內在的表現，後者爲外面的表現。先講脾氣，有如下的測驗，你自問在牌桌上有沒有這種情況？

一、勝利期：

①好諷刺輸家牌章低，恥笑別人學藝不精，驕氣凌人。

②隨便亂打，大失章法，旨在證明任我橫行亦無傷大雅。

二、敗北期：

①自暴自棄，失卻入局競賽之心，隨便亂打。並

出言自怨。

②借故罵人、氣人，或者罵牌、罵環境，而不作建設性建議。純粹發洩心中不樂。

③專找機會「窒」旺家或莊家，例如在連莊時移燈、換位、厠假尿。或換衫、換襪、換麻雀紙，甚至如麻雀枱可換，都希望換過。藉此希望運轉乾坤。

④借題欠款，或專意欠別人輸款。通常是藉沒有散碼爲名，使人不明白派籌碼的作用。

⑤失常地用力打牌、推牌、洗牌、打骰，沒有禮貌地强碰等等。盡量利用動作發洩心中不樂。

⑥諷刺贏家，挖苦旺家，進行人身攻擊，以作心理勝利的阿Q行爲。

⑦換人參戰，腰斬賽事，無故或借故暫停良久。

⑧怨天怨地，雖不責罵，但不斷呻氣嘆聲，使人煩厭。或者動軋怨別家打錯、碰錯，引致其他人自摸、食胡。

⑨不禮貌地翻別人牌張，看有沒有被人扣牌；亂翻未開牌砌、尾牌。

⑩每當食胡不果，或是出重時，反牌讓人家觀覽，以博同情，或表明迫不得已、天不做美。

⑪換人鄭骰，減骰減點，不向海內擲骰，專揀角落，不讓人家看清楚骰點便開牌。

人非草木，誰屬無情，尤其投身於打麻雀這個利益得失、名譽得失的場所，合理的、不騷擾

別人的、不違反牌例的小小情緒發洩，大家都可以接受。但超過限度的行爲、語言，就非一員高段數雀友應有。我列出幾點，無非是想與雀友共勉！

現抄錄幾句雀枱箴言，擲地未必有聲，但可足爲法。

排除賭心，競技爲首，
順時勿驕，逆時勿擾。
得而勿喜、失而勿吝。
幫弱鋤强，打莊放閒。
磨練鬥志，鑽研技巧，
不失諸禮，永不出醜。

第四章　麻雀的玄學

先錄莊子《逍遙遊》一則寓言：

宋人有善爲不龜手之藥者，世世以洴澼絖爲事。客聞之，請買其方以百金。聚族而謀曰：「我世世爲洴澼絖，不過數金；今一朝而鬻技百金，請與之。」客得之，以說吳王。越有難，吳王使之將，冬與越人水戰，大敗越人，裂地而封之。能不龜手一也；或以封，或不免於洴澼絖，則所用之異也。

請注意：「所用之異也」這一句，打麻雀這個玩意，同一手牌，由於不同人的處理，不同的構思、組織、計劃、安排、佈局有不同的結果。就如宋國那位善於製造不使手龜裂藥物的人一樣，他不善於利用這藥的效用，只用來漂洗絲絮，不利用作爲冬天水戰以防士兵龜手之藥。識利用者能封侯；不善利用者，只有世世漂洗絲絮。懂運用思考，避重就輕，不致於給人機會叫胡；不給機會人家食胡，卒之最後自己胡了。反之，製造人家叫胡、製造人家自摸機會或由自己出重，注定失敗矣！夫復何言呢！

由此講來，麻雀是否就是牌章（技術）的高下而可判斷了贏輸？

假如我說肯定，大概有百分之六十以上雀友會反對，他們經幾十年雀枱經驗，都會肯定地答

覆你一句，打牌是有「手風」的，算你技高百籌，一旦「手風」轉弱，天師也難救你於水火。假定承認有「手風」，「手風」又是什麼？「手風」是不是玄學呢？

一副麻雀一百四十四張牌，從無意識的洗牌，把一百四十四張不斷的混和，再加上每人把手邊的牌搭起三十六張，再用骰子擲出三顆的總和而決定開牌次序。拿到手上的牌，應該是彼此平均。但偏偏先天所拿到的牌，就不會平均，有的已組合了五搭，有的還只有三搭。閣下一手好的先天牌切勿開心，因爲可能後天牌永不入章，而上家或各家所打的牌，你永遠都碰、上不到。

一舖牌如是，四圈也如是，十六圈也如是，甚至一個月內、半年內次次打牌也如是。試問機會何其不平均？能不能每一局牌不平均，能不能每一圈牌都不平均，更能不能經常地不平均呢？

有朋友打牌是採取道家的精神，聽其自然，採取無爲之治，即是順章打。無分旺弱，無分莊閒，總之有上就上，可碰則碰，有胡必叫，叫胡大過天。

有朋友採取儒家精神，盡人事，聽天命。每一局牌都盡力去爭取叫胡，如果爭取不了，就信乎天命，順乎天意，可能棄胡以避危險。採取中庸之道，明哲保身，以圖後計。

亦有朋友篤信科學，認爲麻雀乃基於或然

率，用數學的邏輯可以計算出勝面、負面。可以測度到叫胡、食胡的可能性、出重的可能性，對比這個可能性而決定攻守。

亦有朋友完全相信運氣。視當日的牌運而決定攻守。牌順則全力進攻，牌弱則全力退守。

更有朋友信牌有牌路、牌有牌格，專誠借用上、碰、槓的關係，把牌「扯」上、「扯」落。企圖用人爲的方法改變了牌路牌格，從而扭轉了局勢。

一講到「牌風」，就必涉及「幸運」。有人認爲幸運是「後設」的名詞。一件事件發生之後，無以解釋，只好訴諸於「幸運」。就因爲不可用常理解釋，又不想只用「幸運」來描寫，有人企圖用「心靈感應」來解釋「手風」這個現象。

這些「理論」你聽過沒有？

四個不同的人坐下來打牌，就有四種不同的思想、組織方法、運籌模式出現。這四種不同的思想、組織方法、運籌模式，都各自「相生相尅」。一經定下位置，注定上下家關係之後。四個「打法」就會因相生相尅而決定了這局的勝負。

這個講法有使人信服的地方：每一個人打牌，都有他出牌的習慣。例如有人把番子、么九先出，有碰必碰，門前槓必去摸槓尾。到叫胡時，必叫對碰、不叫卡窿等等的習慣，遇上一位有番子必不打希望留成對、有專叫卡窿不叫對碰

或有碰不碰習慣的人，可能眞的會格食格，雙方脗合，弄到一家得益，另一家專責供應。或者更加玄妙的講法，四人不單打法相生相尅，連八字、運數也相生相尅。

你有沒有感覺到和有些人同場，你勝利的機會會增加。反之，與某些人同場，你失敗的機會會多了呢？你有沒有發覺到，常常有意或無意扣着你所求的牌的人，永遠是那一位；永遠幫你達成叫胡或食胡的人，又是那一位呢？

又或者當某人在你上家之際，你會感覺到他正在「誅」得很有效，而當另外某人在你上家時，他也「誅」你，反而往往在最需要時，幫到你一張關鍵性的牌呢？這都是「人」的相尅相生理論。

如果認爲人的腦電波或人的思想冥冥中有默契、有反默契的話，相生相尅的理論也可以從這方面解釋。人的腦部在意志集中時，會產生一種電波，這種電波非肉眼可以察覺到，也非儀器可以測量到。偏偏會受其他同場的人所吸收到。

你在叫胡，腦海中產生這張牌的形象。意志全放在能吃這張牌上。你的腦電波可能已把這個訊息傳達了開去，使到與你腦電波合契的人，會冥冥中感覺到你正在叫那一張牌。

無論你打了多久麻雀，你有沒有這個預感的經驗呢？你有時可能無緣無故「感覺」到這一張是險章，似乎有人會以此張食胡。而此張牌全無數

理邏輯上的根據，亦無任何牌面跡象的根據，唯一的根據，就是你腦海中無緣無故接收到一個危險牌的訊號。

有時你會不信自己的預感或第六感，你就偏偏要試驗是否靈驗，果然靈驗了。你或者會改變以後的打法，改爲「信邪」。或者你理智地不「信邪」，又多一回試驗，結果都是萬二分的邪。你怎樣去解釋這個「邪」的現象呢？你信不信你的腦能產生接收別人發出腦電波的能力，而這個能力非科學可以分析，只信賴於玄學範圍呢？

再深一層的玄妙你或者更不可接納，但在日常玩這個遊戲時却經常發生。

你信有「牌路」嗎？

俗語有云：「牌有牌路」。就算你叫絕章，如牌路順時，無論如何「橋妙」，最後都會摸到上手。反之，無論是十三飛的叫胡，也在跟前先給人吃了，自嘆來遲一步。

牌是四家分別砌上去的，經打骰定開牌次序。有上有碰有槓，中間可謂轉折。爲什麼無意識的安排，能夠撮合你手上組成的搭子呢？你一定經驗過全手求卡隆牌，每一搭都是「偏」「篏」，但每摸一隻，必入一「卡」。如用或然率計算，可能是幾十萬分之一。終於，亦很「巧合」地自摸「偏」「篏」食胡。這個手牌組合先天安排和後天的配合天衣無縫，歸究於「牌路」、「手氣」抑或「對手相

生相尅」呢？

如歸究於「天意」。「天意」又如何安排搭牌人的手在砌牌時，偏偏砌上那一張，又如何安排打骰者，偏偏打了這個數目的骰，因而使到這條「牌路」，在極端巧合之下，全部先天後天配合得宜呢？

甚至有人曾說，他感覺到牌路，專誠拆搭來遷就將會摸到的牌。麻雀和人生一樣，將來是不可知的，將來可以遇到的牌，只有靠計算或然率來估計，但不靠估計而靠內心的信念，却往往達至不可估計的效果，想那張來那張，這又如何解釋呢？

有人解釋云：當完成洗牌、砌牌、骰落，一切乾坤已定，注定了勝負。無論如何打法，勝者已勝，敗者已敗。因爲各人的「運氣」，已在這三個過程中「溶合」在一起。這個「溶合」的過程裡，已經把某人的先天牌、後天牌，無形地四人一起合作安排好。

各人的「運氣」是甚麼？只能解釋爲各人的「氣數」。「氣數」是他先天注定有沒有橫財，先天注定他能否贏某人；先天亦注定他只能贏多少。爲甚麼會有這個注定？因爲他和他有因有緣，「食幾多，勝幾多，整定。」如果再問下去，則越來越玄，越來越妙，根本脫離了人所能了解的範疇，進入一個不可知、不可解的玄學領域。區區

一百四十四張牌的組合，使到這個世界陷於不可了解的領域中。

然而不可解釋的巧合，却不斷發生，其頻密程度，遠遠超出他可能發生的或然率。如果相信有所謂牌路，可否利用人爲的力量去破壞這個規定的牌路呢？

有人曾嘗試這種「逆牌路」的打法。

逆牌路的信徒心中有一個假定：假定牌路是因爲四人依照一般人的組織麻雀方法來組成叫胡、食胡。但其中有一個人反這個組織方法而行時，使天注定的乾坤因此而掉亂。因爲乾坤倒亂，也使到本應順其天意發生的事情不發生，不應發生的事情，却發生了。

例如你手上有一二三四五六萬，已齊兩搭，上家打三萬或者會上，希望再撞張叫三飛。但上家打一萬，普通打法是不可能上的。逆牌路者郤上一萬打去六萬，再打一萬，餘此類推。他可能走遠了路，但因爲上了一萬，本應他摸的牌郤給下家摸了，下家的牌給對家摸了，對家的牌給上家摸了，他郤換了本不應該換的上家牌，「扯」前了一張。因爲各家都因爲他不應上牌而「亂」了乾坤，摸了一張乾坤倒亂的牌，在各家手牌組織上可能起了變化。這個變化，形成先天注定的乾坤大變，順了牌路的，可能接觸不到那條「路」。逆境的人，郤有機會轉變了組合，迎上另一條錯體

牌路，因而組合順利起來。又可能使另一家借此「逆」路，扭轉乾坤，轉弱爲强。到「較」正自己順路之後，可能全部牌路改觀，反利益了自己。

這種逆牌路的迷信者的理論，在非邏輯、非數理能解釋下，只能從玄學方面去理解，亦可說是玄妙中的科學法。

這個理論，亦從大小相公、食詐胡這些場合可以見到。每當有人大小相公時，他手上拿的牌多會十分配合，很容易成局的。而食詐胡的人，也會隨之「手風」轉順，拿的牌會「齊章」。

大小相公就是倒轉乾坤之一種形式，因爲他無意中拿了別人一張而使牌序變化。食了詐胡之後會順手風，就不知如何解釋。因爲每一局完成之後，另一局產生，就有另一局的可能性、另一局的局面。如果「順了章」只能說「天公可憐」罷了。

打麻雀越多的人，愈多機會見到麻雀的巧妙，愈相信「手風」、「牌路」的說法。亦會以「手風」、「牌路」爲信仰，遷就手風，或逆改牌路。

遷就牌風的人，會迷信第六感，往往因第六感而棄胡或順意組織食胡。例如當日他旺一四七萬，信「邪」的人會放棄或然率的計算，千辛萬苦都叫一四七這種類的牌。而又能偏偏再食。同樣，當天忌某類牌，亦會無理由地常常出重這類牌。

過分的宿命論，過分的迷信「手風」、「牌路」往往使這個玩意失色。因爲任何的努力都會白費，先天已注定一切。幸好，人一方面迷信，另一方面卻有積極的使命感，要設法打破天然的限制。沒有一個打麻雀的朋友會由頭到尾不思長進，存心破壞而不去進攻的。大家既有「天意不可違」的思想，亦有「欲與天公試比高」的宏志。通常都會半迷信、半科學的去對待這個遊戲。

半迷信者，信有旺家，信有牌路，信可避重就輕。半科學者，信或然率的估計，信組成牌的邏輯法，信人力可以變化天然牌的乾坤。

其實，迷信於「牌風」、「手氣」、「牌路」的雀友都信旺弱。何謂旺？組合易成，配合得宜，就算叫錯了或然率低的牌，亦偏偏錯有錯着，他們都相信打牌有「氣勢」。氣勢一盛，其他三家「誅」也誅不到，棄也棄不了。養成這度氣勢，就因爲在一些巧合的場面、難於選擇的取捨中，機靈地選中最佳途徑，因而食胡，因爲這局「打得好」。因此，氣勢隨之而來，如潮汹湧，攔也攔不住。反之，如在某些場合錯了選擇，錯過機會，則會一蹶不振，從此陷入低潮，惡運接踵而至，怎樣好技術也難挽狂瀾於既倒。

純粹從或然率計算，絕沒有理由因一局之錯而連累其他局皆壞，亦不會因一局之對，而影響其他局會好。亦難以解釋「氣勢」。唯一可以合理

解釋的就是勝者的心理穩定，一片雄心，精神煥發，頭腦比較清醒，因而處理每局都充滿信心與機智。然而一局之錯，能影響士氣，常常記掛着所失，對自己的判斷失去了信心，處處杯弓蛇影，影響反應，影響戰意。

如果再用腦電波的理論，亦可以解釋「旺家」的腦電波强，無形之中影響其他人的思考，控制其他人的思考與反應。腦電波的强度又能刺激洗牌、搭牌及打骰的配合，使到合乎你要求的「牌」，能夠順利地「安排」在有利的位置，進而使你能得益。

這個因腦電波影響其他人、影響「牌」的安排，實在非常奧妙，姑妄言之、姑妄聽之。

但用詭妙的打法來「破壞」天意，卻有些少根據。

《孫子》之「勢篇」有言：

凡戰者，以正合，以奇勝。故善出奇者，無窮如天地，不竭如江河……

戰勢，不過奇正，奇正之變，不可勝窮也。奇正相生，如循環之無端，孰能窮之？

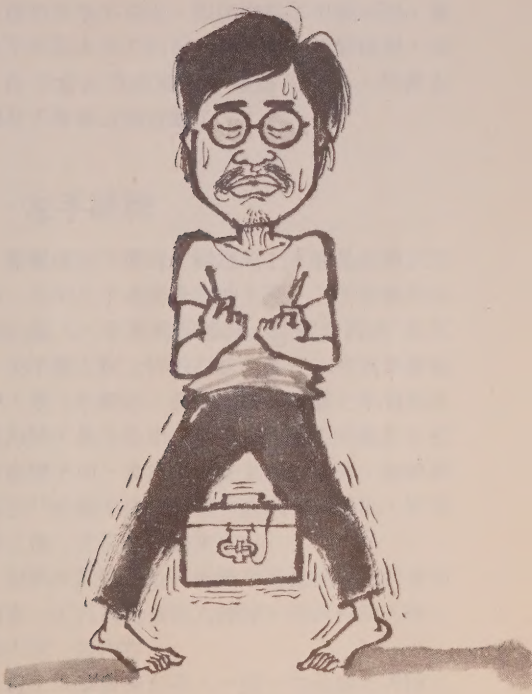
善於「出奇」的，就像天地那樣變化無窮，就像江河那樣奔流不竭。作戰的態勢不過「奇」「正」，可是奇正的變化，算也算不窮。「奇」「正」

相互轉化，就像循環一樣，無始無終。誰能窮盡它呢？

如果我以「正章」來說是「正」，「逆章」來說是「奇」，運用「正」「奇」得宜，對這場「戰爭」不是有利的嗎？

打麻雀的玄學愈講會越糊塗，只提供這些資料供牌餘牌後談論罷了。

第五章　基本功



打什麼類型的麻雀，都應該有打麻雀的基本功。所以謂基本，就是一些應該留意的事情，這些事情早就應該認識，而且熟習，對於出賽競技，自然能事半功倍。假如你打了十幾年牌，還對於下列基本功不熟習，請你連忙加緊練習，或者，你不當此爲遊戲的一種必具功夫，那就太輕視及不尊重這個遊戲了。

一、左手摸牌

要養成左手摸牌。因爲分上下家是反時針方向的，你的左手邊便是你的上家，上家是牽制你最大的敵人，半點風聲洩露，他就會設法「誅死你。全不靠上家上牌的打法，在十六章或無皇麻雀中，是大吃虧的。設法做好不要讓上家看到你摸來的牌，最佳是用左手摸。正確姿勢是左手拇指放在牌下面，食指中指在上面夾緊牌，從牌頭到自己門前都不急於翻看，直到安全地點，即在牌陣之後，才從容轉過來。

記緊夾緊牌，最好能夠用拇指接觸到牌便知其內容，因爲有時會被人碰掉，別家再摸入時，多知人家一張內容。

打十六章麻雀每摸入一張，勿先插入牌陣之中，先放在門前，待打出時才插入。好處如下：①因叫胡不可插入牌，習慣插入，在不插入時，

使人知道你開始叫胡。

②待打了牌之後，人家注意力集中在你所出的牌上，兼下家又要摸牌時，方插入牌陣內避免人家認定你周圍牌的內容。

二、混雜摸張

如果你自問眼力、腦力反應一流，我提議你打花章。花章不需理牌，使人對你插入的牌莫名其妙，難於估計。但視力腦力不逮，千萬不要打花章，可能因小失大，食詐胡、「走雞」經常會出現。

不打花章如何能保護自己手牌的內容呢？

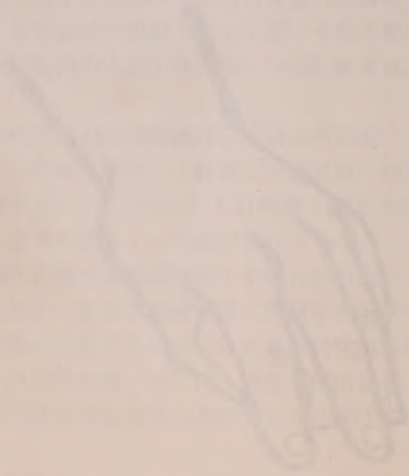
①要局部花章。即在一入聽或二入聽之時，稍爲把牌對掉一下。尤其待入的幾章，應分頭安插，使到入聽後，人家難以估計。

②當摸入關鍵性或無謂牌時，不應立刻打出，應插入其中，或用手勢使他混入牌陣中再出，企圖阻礙或分散別家視綫。尤其單吊時，容易被人估計所吊的牌，摸入後，應設法混淆視聽，設法不使別家知道你所吊的是來章或手上章。

三、預算來勢

打麻雀最重要的技術，就是能在後天牌及各

基本的指挥手势.



家牌中預測來勢。心中應早有一個局面的預測，如入了這章，應打那一張；如碰上那一章，應打那一張。

每一局應有每一局的來勢預測以及如何應付這個來勢的計劃。心中已計算清楚每一次變動的打法，在變幻瞬刻之間，已有了新局面的組織方法。如果稍爲遲疑，或心大心細，舉棋不定，則會誤了戎機，使自己的牌內情況容易被人發覺，或者誤失了及早食胡的機會。無論手上持有的牌如何好或如何爛，每一張都要有計劃，不應臨時周張，見步行步（除非故意逆牌路，又作別論）。

四、變化習慣

人的行爲是有一個模式，我們稱爲習慣——打牌的次序、拆牌的選擇以至放牌的位置、配牌的方式、叫胡時的姿態，一切一切都能從姿勢上、小動作上，毫無條件地告訴了其他各家，只要他們細心的觀察，一定可以知道你行爲模式代表什麼，你的習慣又會暗示什麼？知己知彼，百戰百勝，別人知道了你，當然便利於勝你，所以應自我檢討打牌時的習慣，警覺自己的習慣，從而經常故意改變，誤導別人的估計，使別人失去從觀察中獲得的暗示，或失去對你暗示的信心。這

一切都是有利於你的。

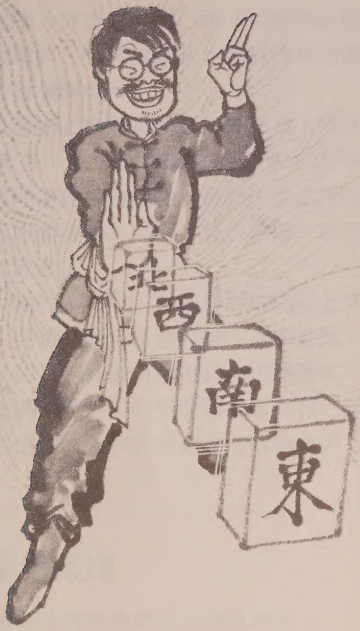
進一步，你應細心觀察別家，細心分析別人的行事、習慣，待必須時，可以避免失敗，避重就輕，反而知己知彼、百戰百勝屬於你了。

五、打牌後上

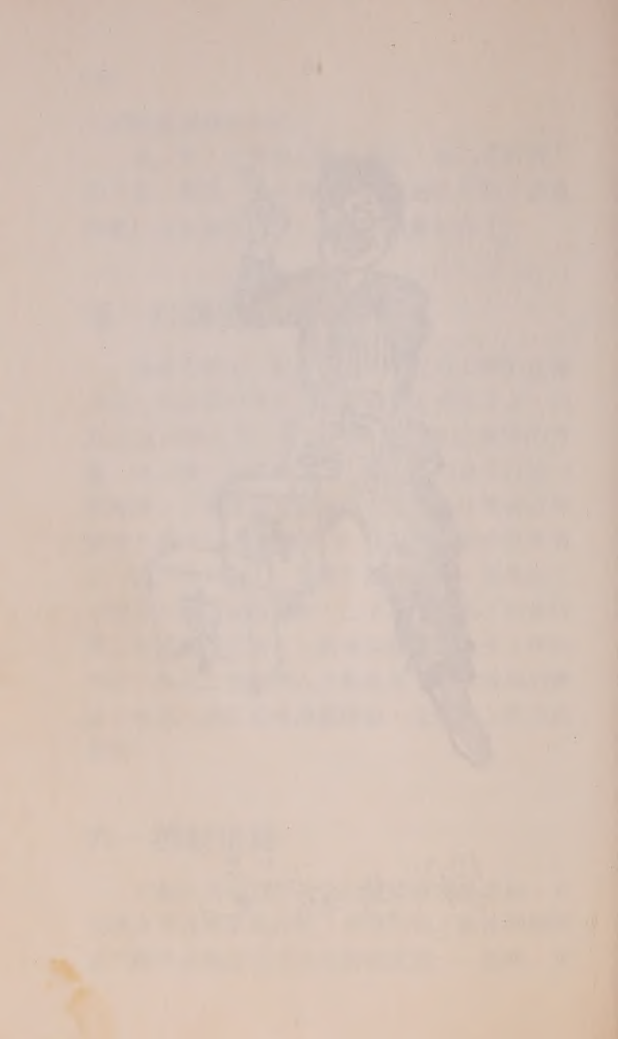
麻雀規例中，似乎沒有一項規定上牌的正確方式。但資深的牌友，必定看定了環境才上，因爲上家打牌之後，你有時間作上牌或摸牌的考慮。要上牌，當然要打出一張。他們會先打出一張廢牌，才準備拿其他兩張來上。爲什麼會這樣做呢？最主要是保護你手上的牌不會被別家看到。因爲碰大過上，別家可能要碰牌，要是你太早把要上的兩張露了面，上不了已損失，兩張牌給上家或其他家看了，會增加他們對你手上牌的估計。你手上牌給別人了解愈多，對你成胡的機會也愈低。盡量避免洩露牌容，先打後上應成爲習慣。

六、控制情緒

太溶入牌局之內，人的情緒亦容易波動。有些牌友平日脾氣甚好的，亦會因爲不斷接到爛牌或不斷巧合地出重而造成情緒波動——暴躁、發



制造错觉



脾氣，或頹喪、洩氣的。

須知麻雀乃一個考驗視力、腦力、反應力和速度的遊戲，需要冷靜的心靈、沉着的心態，否則反應會遲鈍、思考會蔽塞，使到牌章大亂，失去應有的食胡機會。

所以落場必須戒驕戒躁，戒浮囂，戒暴躁，無論贏多多，亦當作等閒；輸多多，亦不必記掛，能放開懷抱，自然的、自在的去處理這個遊戲，必然能奏奇功。反之，急於求勝，敗而頹喪的，必致敗北。

所以精神不集中、心裡盤算的問題太多，應該避戰。身體不適，反應遲鈍，亦應避戰。過長的戰役，如身體精神負擔不起，也應避戰。起碼應當在身體、精神、心境狀態都達到自己滿意的程度才可出戰。勝利的機會會比精神差的人爲多了。

七、留意環境

環境可分爲現場環境及當場環境。

①現場的環境

無論在什麼地方打牌，未入局之前，應留意枱櫈的高度是否合適、燈光是否足夠、空氣是否清新。周圍有沒有反映牌陣的玻璃或鏡子。這雖是小節，但都能直接影響你的勝負，

理應留意。

②當場環境

這是指在枱局上的環境。你應緊記各家出牌次序。如果不能全記也應記最近的兩三張。

也要留意門前牌。別家用什麼搭子上什麼牌，應留意。自己上了碰了的，也應留意，經常會有應開槓而不知的情形。亦應留意海內牌等（這些要點大致都講過了）。

留心上錯牌，別人大小相公、詐胡。人有錯手，馬有失蹄。犯錯誤是必然會發生的。不應只顧自己的手牌，應照應留心別人有沒有上錯、碰錯牌。別人有沒有大小相公。

自己大小相公通常都容易在理牌時發覺，別家大小相公就比較難發覺，尤其是打十六章，更加難發覺。你試一下利用眼睛的判斷力，一看別人手上牌，能否看到是否有十六或十七張，起初會困難，但習慣後，觀察別人大小相公會很容易。這是一項苦功，必須苦練才能「一目了然。」

別家食胡，最注目的地方是食胡的那一搭。但詐胡很少發生在那一搭裡，因爲叫胡的人很留意這一搭牌。你應該訓練注意一眼就看到全手牌的內容。一眼全看的本領靠眼快、靠對每一款牌的組成熟悉。再者，你要養成一眼看到他可以叫到多少飛的本領，因爲在十六章

中，不食幾飛中任何一飛，其他的飛也不能食的。

細心觀察食胡的全局，能夠保證你不會被騙（當然，食胡者的禮貌，應該予其他家足夠的時間看清食胡內容。打花章的，應整理好牌才開牌）。辨別詐胡需苦心及經驗，不是一朝可以訓練銳利的視力，要下苦功才行的。

八、小心籌碼、找贖

勝負的代表靠籌碼，開枱之前應聲明各家有多少籌碼、籌碼的顏色代表什麼價值、每種顏色籌碼有多少個、四家的籌碼是否平均等。這些細節應該仔細檢查、檢點清楚才開枱。

至於每鋪勝負，也應小心找贖清楚，不可混亂籌碼，否則到最後結算時，發覺有無謂的損失，就很難再搞清楚了。

九、須防人不仁

幾位知己開枱，志在牙較戰，勝負不在金錢而在乎牙較，這是最佳的遊戲原則。但有時亦免不了參加一些新朋友的牌局。大家初相識，彼此沒有關係，沒有了解，應該特別小心。雀枱上的千術千變萬化，防不勝防。

例如一般的洗牌搭，預早安排番子在先天牌裡，或者從「海內」吊入「死魚」。又或者拿多兩三張以便隨時更換。總之不是老朋友打牌，也應特別小心，以防人不仁。

十六章麻雀官司

案件壹：

控A君食詐胡。

A君否認控罪。

案情透露：

A君手持四張牌在手，其他都碰了並露了牌面。A君手上牌爲六六六及八萬。即是叫七萬及八萬。如食七萬，則只是食胡，而食八萬則成對對胡，十番。

A君上家打出七萬，A君不食，摸入一張六萬，隨即六萬開槓，並沒有人搶槓，在槓頭摸入八萬，食槓上花，自摸，對對胡十二番。

因上家打七萬不食，槓頭上自摸八萬可否食呢？依十六章牌例是否屬詐胡？

A君律師反駁如下：

控方沒有證據證明A君摸回來的是六萬。因爲全部牌是在A君手內的。假如A君手中一早拿四張六萬，剛摸回來的是八萬，而即開六萬槓並食八萬，則又怎算是不食七萬而食八萬呢？

法官接納A君律師辯詞，給予A君懷疑的利益，既不能證明A君摸回來的是什麼牌，只能判控罪不成立。

結論是，凡該巡內打過的出重章，如經叫胡者摸過一張（毋須計較有沒有打出，開槓也可

以)，則可以即食，不算是詐胡。

案件貳：

控B君食詐胡

B君否認控罪

案情透露：

B君叫三六九萬，而自己則碰了九萬。他摸入九萬，拿去開槓，在槓頭再摸入三萬食胡。因叫三六九萬，摸九萬不食，再摸三或六萬則不能胡。

律師反駁：規例定下，上家打出出重牌不食，再自摸不能食。並無自摸不食、開槓不能再食的規例。

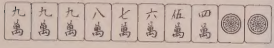
法官不接納B君律師辯詞，因十六章牌原則是即食第一次出重牌，而B君摸回來一張，很明顯是九萬，並用此九萬開槓，他再摸入三萬食胡時，亦被發現正在叫三六九萬。故此，以三萬食胡，必追究何以九萬不食。犯第一次出重章不食而食其後自摸章，故屬詐胡。

律師又問：如三張九萬是在手內的，自摸九萬可食而不食，開暗槓，隨則摸入三萬食胡，又如何作判？

此與「案件壹」有相同之處。但細加分析，仍然屬詐胡。因爲B君手上如已有四張九萬，則應摸入四萬或八萬才能再叫三、六萬。如摸入了四

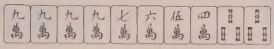
萬或八萬，則本應食了胡，何必再開槓。因此，亦是一舖不可狡辯的詐局。

情況㈠



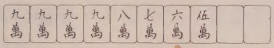
摸入九萬不食開槓食三萬

情況㈡



摸入八萬即有胡可食

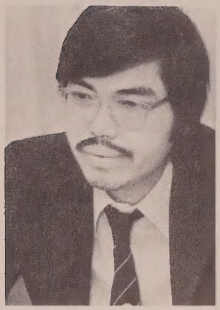
情況㈢



摸入四萬即有胡可食

情況㈡及㈢，如非摸入八萬及四萬又怎可以叫三、六萬呢？

故食三六萬必成詐胡。



作者簡介

劉天賜，四台山人也，因曾以「大官賜」作筆名，故行內人皆稱之爲「賜官」。

賜官畢業於中文大學。後習身「笑林」，曾任電台編劇，及後參加「雙星報喜」作編劇，聲名大噪。

賜官曾粉墨登場，客串電視喜劇「七十三」中一角色，惜未能大紅大紫，乃退居幕後，現任電視廣播有限公司製作總監。

賜官早年雀術未精，枱上連戰皆北，痛定思痛乃潛心苦練，今正果修成，再馳騁雀林，一出技驚四座，無人能攖其鋒，尤以十六章台灣麻雀稱著。據曾經同枱交手的朋友透露，本書中「論棄胡」一章，尤爲賜官心得，麻雀枱上經常施展，故不可不讀。

書　　名：食胡
作　　者：劉大陽
執行編輯：鄭寶璇
封面設計：張澤文
插　　圖：吳金鴻
出　　版：博益出版集團有限公司
發　　行：小太陽有限公司
香港軒尼詩道500號興利中心十樓
5-7956789
印　　刷：博益出版集團有限公司
出版日期：一九八四年五月（初版）
定　　價：每本港幣十二元
出版書號：P84003

版權所有・請勿翻印

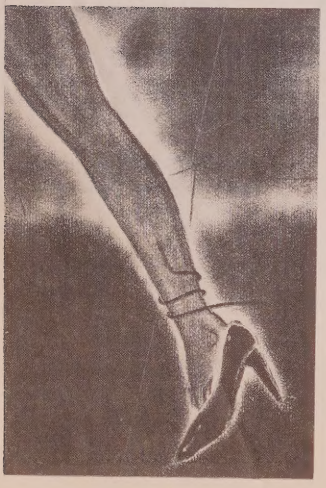
© Publications (Holdings) Limited. 1984

每月逢一號、十五號出版

火花叢書

雅俗共賞

四月第一炮：
《玻璃絲袜》



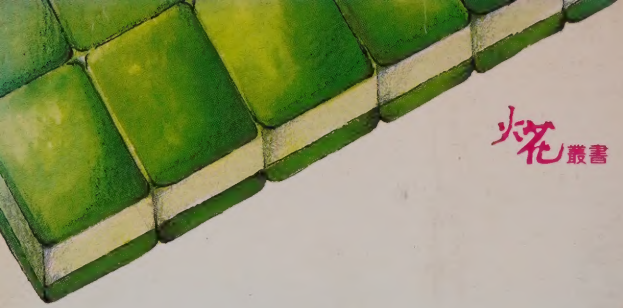
二十年來目擊奇案精選，帶你走進一個迷離世界！

像希治閣的電影，抽絲剝繭，一一呈現眼前。

每本港幣十二元

各大書局、報攤、「香港電視」地鐵服務站、屈臣氏、萬寧藥房及吉利市有售。

RICHARD CHARLES LEE
CANADA HONG KONG LIBRARY
University of Toronto Libraries
130 St. George Street
8th Floor
Toronto Ontario Canada M5S 1A5



火花叢書

你懂不懂打「十六章」台灣麻雀？
你打麻雀目的何在？
志在贏錢？純粹娛樂？還是智力競賽？
或者三者皆是？
一百四十四張麻雀牌，由你「食胡」，你認爲是天意？技術？還是心靈感應的結果？
劉天賜的「食胡」爲你娓娓道來。

定價港幣十二元

CM 2